

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

№ 11  
2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## SERIOUS SAM II

Сервера Lineage 2

## Bet on Soldier: Blood Sport

Гладиаторы наших дней

## Total Overdose

GTA имени Макса Пейна

### ПОСТЕРЫ



### ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Вивисектор: Зверь Внутри, Silent Hunter 3, Darkwatch: Curse of the West, Area 51, Dead to Rights II: Hell to Pay, Scarface, MotoGP 2006, MegaMan X8, The Fall: Last Days of Gaia, Deadhunt, MotoGP 3, Рекс и Волшебники, Рандеву с незнакомкой: Неспортивный интерес, «Адреналин-шоу», Lineage II, Moonspell, Weezer

SAM-IAM  
URSL-766  
M'DIGBO CNTV

ISSN 1609-90011



9771609 900008 11

Подписной индекс — 23852



# LG ПОВНЕ ЗІБРАННЯ НОСІІВ ІНФОРМАЦІЇ

<http://ua.lge.com>

## USB Drive

Platinum



Slide  
(4 colors)



Silver



Mirror



CompactFlash  
Card



SecureDigital  
Card



MultiMedia  
Card



RS-MMC



Mini SD



Micro SD



## Flash Memory Card



CD-R



DVD±R



DVD±RW



Optical Media  
CD-RW



**LG**

Life's Good

Центральний сервісний центр "Лагуна Сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19  
Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000

Домашній  
Інтернет-центр -  
це Інтернет  
для всієї сім'ї.

Офігеть,  
які кайфушки  
100 мбіт/с -  
з проводами  
й без!

Проводів  
не треба нам,  
тому що  
є WLAN.



**ZyXEL**  
Unleash Networking Power

Інтернет-  
техніка  
для дому

series  
**omni**

## Домашні інтернет-центри ZyXEL

Для підключення  
через ADSL-канал

OMNI ADSL WLAN

P-660H

P-662HW

P-662H



Для підключення через  
місцеву будинкову мережу

P-334WT EE

P-334 EE



Бездротові адаптери

**WiFi**  
CERTIFIED



Домашній Інтернет-центр ZyXEL робить  
ваше підключення до Інтернету з дому  
значно зручнішим, простішим  
і безпечнішим.

Інтернет-центр - це оптимальний вибір  
для підключення кількох комп'ютерів  
у квартирі до Інтернету.

Крім того, Інтернет-центр дозволяє  
обмінюватися файлами між  
комп'ютерами, разом використовувати  
принтер, брати участь у мережних іграх.

Установивши домашній Інтернет-центр  
ZyXEL у своїй квартирі, ви отримаєте:

- Постійне і надійне з'єднання  
з Інтернетом на високій швидкості
- Одночасний вихід в Інтернет  
з декількох комп'ютерів
- Захист домашніх комп'ютерів  
від атак і вірусів з Інтернету
- Бездротове підключення комп'ютерів  
і ноутбуків
- Гарантовану якість мережних ігор,  
аудіо, відео
- Вільний телефон

**ZyXEL Україна**  
Тел. 494-4931

Адреси продавців дивіться на сайті:  
**www.ua.zyxel.com**



Нові пригоди Масяні, Хрюнделя  
і Лахматого дивіться за адресою:

**OMNI.ZyXEL.RU**

## INTRO

Оказывается, закон подлости при определенной сноровке может приносить пользу. Сбоев он все равно не дает, так что бороться с ним бесполезно, а вот заставить его работать на себя – достаточно просто. Если хотите, я вас научу. Вы просто помните, что ничего хорошего от этой жизни все равно не дожدهмся. А если чего-то очень хочется, просто махните на это рукой и идите себе спокойно вязать розовые шарфы мелкой стяжкой. И вскоре оно само обязательно свалится где-нибудь поблизости.

Вот сколько мы умоляли разработчиков Quake 4, чтоб «поскорее уже», сколько раз мы доверялись их обманчивым обещаниям, жестоко обманывались и вновь доверялись... Мы ждали эту игру отчаянно, как полярники тушенку. Но стоило прозвучать магической фразе «Ну и черт с вами!», как – бац! – тут же по конвейеру закружили новенькие, блестящие диски, упаковываясь в красивые коробочки.

Та же история и с другим долгостром – F.E.A.R. Стоило нам только перестать его ждать, как – бац! – и выясняется, что через океан к нам уже спешат корабли, груженные до самой мачты тиражом долгожданного шутера.

Запомните: главное – быть равнодушным, как дверь в сельском клубе, и спокойным, как турникет метрополитена. Русские, вон, целую войну так выиграли. Наполеон, как дурак, аж из самого Парижа к ним тащился, пушек и ружей сколько на себе тянул, а они его – в полный игнор. Собрались всей Москвой и в леса по опята. Ничего, мол, не знаем, у нас вон грибочки, а ежели вам надо – вы и воюйте.

Да что там войны! Этим методом можно творить настоящие чудеса – двигать континенты, гасить и зажигать звезды и менять климат по своему желанию. К примеру, вам не нравится зима? Так вы забейте на нее. И она обязательно кончится, не пройдет и трех месяцев. Правда-правда...

by Olmer



## Содержание

<b>МegaGame</b>		
	Serious Sam 2	4
	Bet on Soldier: Blood Sport	6
<b>Эхо планеты</b>		
	IrroPanorama	10
<b>Абзацы ноября</b>		12
<b>Ждем-с!</b>		
	Scarface	14
	MotoGP 2006	16
<b>To play or not to play</b>		
	MegaMan X8	18
	Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico	20
	The Fall: Last Days of Gaia	22
	Вивисектор: Зверь Внутри	24
	Silent Hunter 3	26
	Darkwatch: Curse of the West	36
	Area 51	40
	Dead to Rights II: Hell to Pay	42
<b>Ацтой</b>		
	Deadhunt	30
<b>Чува-а-ак!</b>		
	Gaijin Entertainment – «Адреналин-шоу»	44
<b>П@утина</b>		
	Lineage II в Украине. Подключайся!	46
<b>Animania</b>		
	Искусство любителей аниме и не только!	48
<b>Cell-o-Fan</b>		
	SonyEricsson W550i	52
<b>Клубничка</b>		
	Хот – лучший в Европе!	54
<b>Музыкальное ЧтиВО!</b>		
	Moonspell: Вперед из темноты	58
	Weezer «Make Believe»	61
<b>Хит-Парад</b>		
	Хит-парад Хитрости/Глупости	62
<b>Outro</b>		64

### P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – не любителя (а вообще – , неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

# Delfics

комп'ютери

## Багатозадачне середовище для людей з безліччю інтересів.

Процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT і ПК Delfics® DTS  
надають Вам більше можливостей для роботи та розваг.

659  
у.о.\*

### ПК Delfics® DTS

На базі процесора Intel® Pentium® 4-530  
з технологією HT з тактовою частотою 3 ГГц  
Материнська плата FOXCONN на базі Intel 915P  
Пам'ять 512 Мб PC 3200  
Відеокарта PCI-E nVidia 6600 128Мб/128bit  
Жорсткий диск 80 Гб 7200 Serial ATA  
DVD -RW/-RW  
ATX Middle Tower FOXCONN  
модем Acorp M56PML

**ПОДАРУНКИ!\***

**ВІД "ГЛОБАЛ ЮКРЕЙН"**

**2 ТИЖНІ КОРИСТУВАННЯ ІНТЕРНЕТОМ!  
ДОМЕННЕ ІМ'Я \*.kiev.ua, \*.org.ua  
ЕЛІТНИЙ Е-МАІЛ У ВЛАСНОМУ ДОМЕНІ**

Акція  
з 1 по 31 листопада 2005 р.

Кожному покупцю ПК Delfics® DTS

Гарантія на ПК Delfics® DTS - 3 роки. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

З детальнішими умовами можна ознайомитися в наших магазинах та Інтернет:  
e [www.gigabait.com.ua](http://www.gigabait.com.ua) e [www.compass.ua](http://www.compass.ua)

**Повний асортимент продукції дивись у київській  
мережі салонів-магазинів «ГігаБайт»:**

✉ м. Київ, вул. Івана Кудрі, 20  
☎ (044) 531-9728, 528-6553

✉ м. Київ, вул. Велика Житомирська, 6  
☎ (044) 279-2215, 279-8643

✉ м. Київ, пр. Маяковського, 10  
☎ (044) 515-8475, 536-0923

✉ м. Київ, вул. Декабристів, 9  
☎ (044) 562-6699

✉ м. Київ, пр. Московський, 16  
☎ (044) 501-0318, 419-8188

✉ м. Київ, вул. Тимошенка, 21  
☎ (044) 426-1702, 426-1431

### Отримай GigaCard

у київських салонах-магазинах  
«ГігаБайт» та купи неакційні  
товари зі **ЗНИЖКОЮ**

від **3% до 5%**  
подробити у магазинах «ГігаБайт»

**КРЕДИТ  
НА 1 РІК ПІД 0%**

\* Компанія зберігає за собою право на незначну зміну цін та конфігурації. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. Тільки для київської мережі магазинів «ГігаБайт».

\*\* Подарунком вважається придбання послуги за 1 грн.



Позначка Delfics — товарний знак. TOB — Компас-сервіс.  
Позначки Intel, Intel Inside, позначки Intel Inside, Intel Centrino,  
Itanium, Pentium та Pentium III Xeon є товарними знаками  
або зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel  
і її підрозділів в США та інших країнах.

Название: Serious Sam II

Разработчик: Croteam

Издатель: «1C»/2K Games

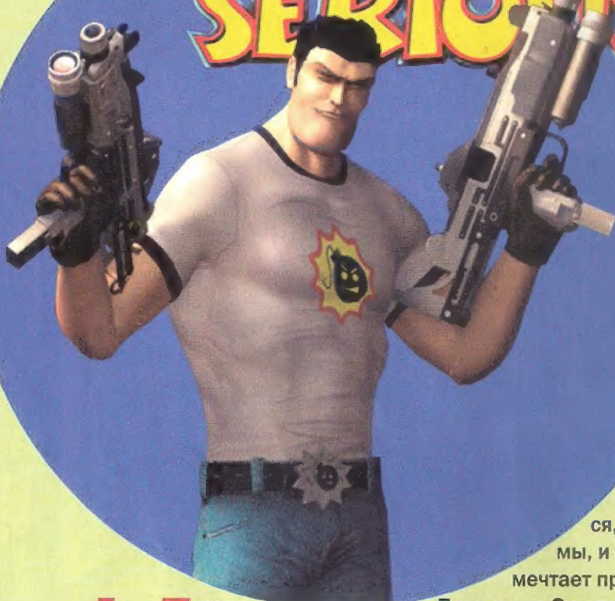
Жанр: FPS

Системные требования: Pentium 4 1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.serioussam2.com](http://www.serioussam2.com)

ОЦЕНКА:	11
Графика:	11
Геймплей:	11
Управление:	11
Звук:	10
Сюжет/концепция:	10

# SERIOUS SAM II



монстр знает  
Его, боится,  
как плазмы,  
и страстно  
мечтает прикончить.

**И**ногда они возвращаются, хотя их здесь никто не ждет. Подумайте, кому здесь нужны страшно противные зеленые скользкие опасные пришельцы из другой галактики? Да никому и ни за какие пряники! А они все равно возвращаются и начинают творить беспредел или просто доставать всех подряд. Вот тогда приходит Он... И тут уж инопланетной напасти приходит полный и безоговорочный капут. Каждый инопланетный

Потому что Он всегда серьезен, как никто другой, особенно когда сражается на равных с зелеными и клыкастыми внеземными полчищами. Он серьезен, даже когда шутит! А шутит он часто. Он – **Серьезный Сэм**, герой с большой буквы. И Он вернулся, чтобы опять всех перестрелять.

Второе «пришествие» ждали многие, но Croteam не особенно спешили, ведь работы, да и потенциальных конкурентов, у них хватало. И вот недавно как гром среди ясного неба появилась

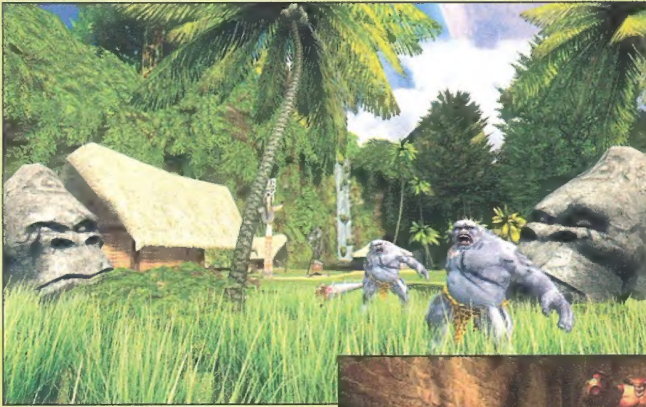
демо-версия, а следом за ней и радостная новость: игра ушла в тираж. В общем, чудо свершилось, и ждать осталось совсем недолго...

Первые впечатления по традиции оказались самыми стойкими и самыми правильными – взрывной экшен, зажигающий в первой части, стал еще убойнее, лучше, быстрее, смешнее и оригинальнее. Сэм Стоун вернулся, чтобы с одного выстрела разделаться с ордами непоседливых пришельцев.

Сразу хочется отметить, как сильно похорошела графика, добавилось множество зрелищных эффектов, а общая картина осталась по-прежнему живой и красочной. Несмотря на все улучшения, движок Serious Engine 2 показывает хорошую производительность, игра очень резво бежит на не слишком мощных компьютерах.

На этот раз Сэму предстоит побывать в новых, неизведанных эпохах. Арсенал главного героя подвергся серьезной модернизации, появились абсолютно новые пушки, а старые изменились в лучшую сторону. Как всегда, рулит «серьезная бомба», принцип действия которой остался все тем же. В игре можно встретить многих ста-





рых «друзей»: мортиру, УЗИ, двустволку, гранатомет, ракет-ланчер и миниган. Следуя мудрым советам бывалых Doom'еров, Сэм сменил охотничий нож на циркулярную пилу, поскольку вся партия бензопил, как мы знаем от тех же Doom'еров, по ошибке улетела на Марс. Из новинок в первую очередь следует обратить внимание на зверски эффективную плазменную пушку и автоматический многоствольный шотган. Верхом оригинальности, несомненно, является попугай-камикадзе, оборудованный мощной бомбой.

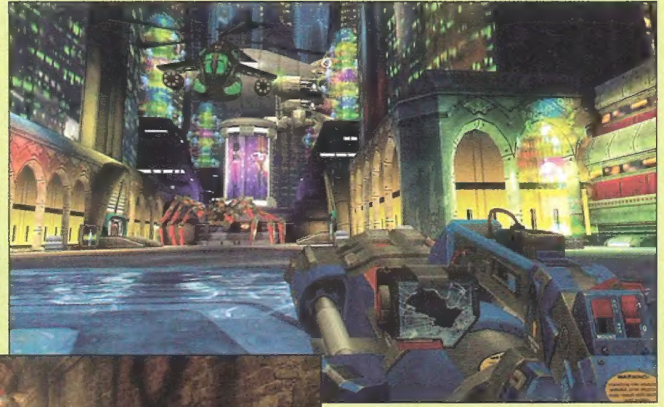
Опробовать арсенал можно и нужно на великом множестве противников. Некоторые из них напоминают монстров из предыдущих частей, другие же, напротив, окажутся приятным сюрпризом. Или неприятным, если, к примеру, неосторожно путаться под ногами у 20-метрового биоробота. В числе других оригинальностей – зомби-бойцы и зомби-брокеры, циклопы, громилы-футболисты и безголовые камикадзе.

Уровни велики и разнообразны, равно как и ассортимент летающих, едущих и бегающих средств для передвижения по ним. Все они хороши как на



подбор, пилотировать их – одно удовольствие. Всего в игре более сорока разнообразных локаций. Каждая из них вмещает по несколько сотен отборных фрагов, на финальных уровнях общее количество противников доходит до полутора тысяч. Выход с каждого из уровней стережет труднопроходимый босс, справиться с которым будет непросто. Именно заключительная битва с боссом является как бы итогом, экзаменом уровня, и она заставляет игрока отлично прочувствовать все самые яркие моменты уровня еще разок.

Благодаря улучшенной физике, интенсивный отстрел монстров чередуется с прыжковыми процедурами и мелкими головоломками. Да, мода на физику добралась и до Croteam, хотя их нельзя в чем-либо упрекнуть.



Звуковое сопровождение подобрано отлично, эффекты гармонично дополняют красочные безобразия, происходящие на экране. Как и раньше, Сэм Стоун не прочь отпустить шутку-другую или вставить забавный комментарий к месту и не к месту.

Возможности для многопользовательской игры по LAN или Интернет тоже достаточно широки. К сожалению, по непонятным причинам отсутствует режим Deathmatch, однако разработчики клятвенно обещают добавить его в ближайшем патче – в первый патч его не вставили. Также ввиду «утяжеления» движка из игры исчез режим split-screen, позволявший играть вдвоем на одном компьютере – время «легких» игр прошло... В сетевых играх могут участвовать

до шестнадцати человек на PC и до четырех человек на Xbox. Есть режим совместного прохождения, делающий игру еще увлекательнее.

Итак, Serious Sam II наконец-то вышел, можно начинать радоваться, но спешить не стоит. Самый правильный вариант – подождать официальной локализации, где будут предусмотрены все имеющиеся к тому времени патчи.

Извини, конечно за бензопилы... Но циркулярка тебе к лицу!



А ст. у/о Goblin наверняка наложит свою когтистую лапу на озвучку игры, (а)морально ☺ адаптировав ее для адекватного восприятия. Так что снова ждем-с, господа геймеры!

Goblin zZz



**Название:** Bet On Soldier: Blood Sport**Разработчик:** Kylotonn Entertainment**Издатель:** Digital Jesters**Локализатор:** Buka Entertainment**Жанр:** First Person Shooter**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, 64 Мб Video, 4 Гб свободного места на диске**Мультиплеер:** LAN (до 32 игроков), Internet

<b>Оценка:</b>	11
<b>Графика:</b>	10
<b>Геймплей:</b>	11
<b>Озвучка:</b>	10
<b>Управление:</b>	10



# Ave, Caesar, morituri te salutant!

Эта игра слишком хороша, чтобы рассказывать о ее графике, звуке, геймплее. Это атмосферный шутер, наполненный всем тем, что должно быть в настоящем шутере. В преддверии выхода F.E.A.R. и Quake 4 нас порадовали превосходной игрой, которую наверняка не оттенят эти хиты. И уж наверняка поклонники жанра разделятся на две когорты: фанатов Serious Sam 2 и фанатов Bet on Soldier.

Мир вашему дому.

«Мир дома, война замкам» — что ж, в давности все были мастаки умничать. К сожалению, а, может быть, и к счастью, в мое время всё совсем не так. Единственный разговор, который понимают другие люди — это

гавкающий акцент ракетланчера, плачущее пение пулемета или рев огненной струи. Мы разучились беседовать иначе. А что ты хочешь? В мире, вот уже 80 лет терзаемом войной, иначе и быть не может. Это древние могли позволить себе, развалившись на мягком диване и попивая вино, спорить о чести и доблести. А здесь и сейчас каж-

дая миска вонючей похлебки стоит жизни другого человека. И ты не знаешь, плохой он или хороший, не знаешь, были ли у него дети и поцеловал ли он на прощание свою любимую. Да тебе, честно говоря, в общем-то, не интересно, всё равно, плевать. Главное — выжить, черт возьми, выжить! Ведь это твоя жизнь, и с каждой секундой она все

ближе к своему логическому концу!

Не факт, что завтра ты не схватишь пулю и не будешь валяться в грязи мордой вниз, а по твоим останкам не будут шагать более удачливые твои соотечественники. Таков наш мир, с этим нужно смириться. Кого-то это ужасает, кто-то говорит, что это просто дико, когда человеческая жизнь



ничего не стоит. Они ошибаются: все не так уж плохо. Она стоит! Стоит около сорока баксов – их как раз хватает, чтобы купить себе новую обложку.

Это война, война не только между двумя гигантскими союзами, война внутри каждого из нас, война человека и бесчувственного убийцы, который чаще всего побеждает, оставив гнить среди развалин труп своего собрата и получив за убитого свой гонорар.

Никто уже не помнит, как этот конфликт начался. Те, кто знал, уже, наверное, давно полегли на поле брани. Когда я родился, война уже давно гремела вокруг, с каждой секундой неумолимо превращая окружающую реальность в пепелище. Уж так повелось, что здесь все по

принципу «прав не тот, кто сильнее, прав тот, кто выжил». И не стоит даже думать про «честный» бой, раз ты попал сюда. Честных боев не существует. Честный бой – это самоубийство, сказка для идиотов. Либо ты за-

стрелишь стоящего к тебе спиной противника, либо он пристрелит тебя, когда ты повернешься спиной к нему.

А знаешь, это ведь ужасно, когда дети растут среди войны. Они очень быстро учатся убивать, ведь их игрушками с рождения становятся не плюшевые мишки и куклы, а гильзы и патроны. А со временем, когда детские ручки окрепнут окончательно и будут в состоянии поднять тяжесть, то и винтовки. Как раз из них,



# Ультні!

Акустичні колонки А-370  
для твого ПК

**microlab**  
стиль чистого звуку

Оптові поставки ТОВ «Альфа-НТ»

[www.microlab.com.ua](http://www.microlab.com.ua)



детей войны, получают лучшие гладиаторы – люди, которые вступают в Лигу, и убийство уже становится для них не невольным ремеслом, а любимым делом. Бизнесом. Они все еще воюют на той же войне, стараясь принести победу своей стороне, но в то же время сердца их принадлежат еще одному делу – сражению с другими гладиаторами. Прямо здесь, на поле брани, где, защищая

непонятно чьи истину и идеалы, погибли сотни тысяч, они и устраивают свои поединки на потеху зрителям. Они делают из смерти шоу и зарабатывают на этом деньги. Шоу под названием Bet On Soldier. Его транслируют по всем каналам, и каж-

дый желающий может поставить деньги на одного из сошедших в смертельной дуэли вояк. Сумасшедшие деньги. Долгожданная забава для погрязшего в разлуке мире. Как там кричали все те же древние? «Хлеба и зрелищ!»? Ждали ли они такого? Не знаю.

Но я знаю, что это, как наркотик, – участвовать в шоу.

Я стал гладиатором. На самом деле не из-за жадности денег, не из-за славы. Из ме-

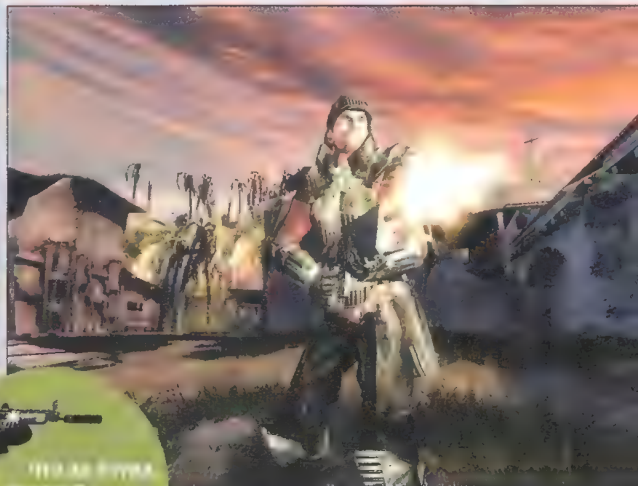
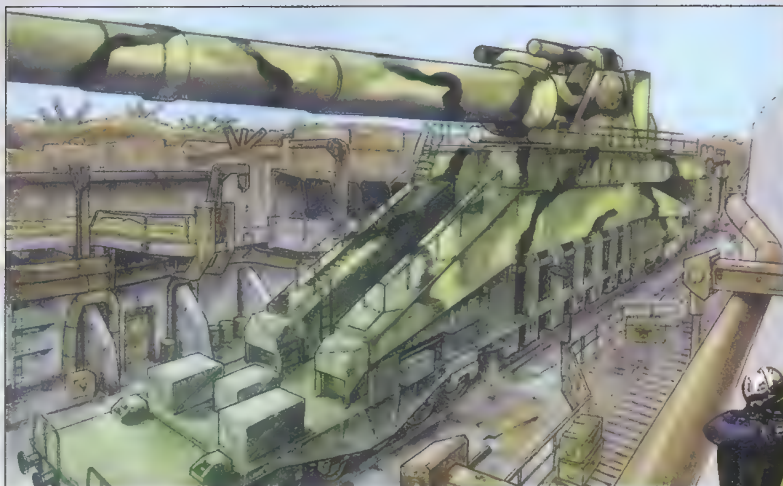
сти. Однажды ко мне в дом пришли трое. Гладиаторы. Они хотели убить меня. У них это получилось. Духовно. Моя жена была со мной. Теперь она на небесах, а я все еще здесь. Они не просто сожгли мой дом, они сожгли мою жизнь. И я решил им отомстить.

Что ж, по правде сказать, с моральной стороны вопроса быть гладиатором не так уж и сложно. Просто к списку твоих жертв прибавляются

еще несколько десятков элитных воинов. Конечно, с ними тягаться – не простого солдата пулями фаршировать, но приз и слава – это слишком сильная приманка, чтобы ее игнорировать. А месть... Что ж, с временем жажда мести тем троим немного поулеглась, уступив место звериному инстинкту. Здесь уже нет вопроса, кто виноват, а кто нет. И самое страшное, что меня совсем не пугают мои мысли. И жизнь превращается в череду ярких вспышек фейерверка между закупками оружия, патронов и брони. Благо, правила турнира не запрещают брать с собой ни тяжелый ракетланчер, ни подлый газомет, ни другие не менее хитрые агрегаты смерти. Выбери, что хочешь, лишь бы денег хватило.

Я стою на возвышенности и любуюсь прекрасной картиной битвы. Почти разрушенная крепость, везде обломки и выгоревые участки земли. «Manu aedificata, manu destruat» – рукой построено, рукой





разрушено. Что-то пылает вдали. Это дикое бедствие, эти ужас и страдания ранят небеса, и те плачут, обрушивая на землю огненные слезы. Быть может, это метеориты, быть может, ракетный обстрел с какого-нибудь вертолета. Я не знаю. Я даже не знаю, день сейчас или ночь – небеса затянуты темной пеленой, через которую уже который год не может пробиться ни жаркое солнце, ни холодный блеск звезд. Может, я умер и попал в ад? Опять на вопрос не будет ответа. Во всяком случае, в аду не может быть хуже, чем здесь.

А рядом в траншеях кипит бой. Солдаты поливают друг друга ливнем свинца и ракет, никак не могут выбить вражескую группу. Где-то далеко рвется снаряд, касаясь гулким эхом моих барабанных перепон. Солдаты в окопах на миг затихают, делая секундный перерыв, но тишины нет – ее разрывает безжалостный стрекот автомата вдали. Я смотрю всюду и никуда,

и ужас перед величием сей ужасной военной машины, которая огненным молотом рушит наш мир, охватывает меня. Хочется упасть на колени и молиться всем богам, хотя они все равно меня не услышат. Хочется думать, что это лишь жуткий, но такой реальный сон, и что сейчас я проснусь. Хочется умереть, но лишь бы не чувствовать себя таким беспомощным – жалкой пешкой



в чьей-то дьявольской игре.

Иногда такое накатывает. Но потом возвращается безразличие к окружающему огненному хаосу. Возвращается азарт, и адреналин дико несется по венам, разгоняя кровь, от встречи к встрече с очеред-

ным гладиатором, от выстрела к выстрелу.

Как там у этих проклятых древних? «In hoc signo vinces» – «Под сим знаменем победишь». И я прыгаю вниз, в траншею, и вершу кару над теми, кто осмелился напасть на мое знамя...

Я делаю шаг вперед, я знаю, куда иду. Я иду убивать. Потому что это моя жизнь, я не могу, не умею по-другому. Ведь если ничего не делать, мир погибнет! Но если попытаться что-то сделать, он погибнет быстрее. Если помочь ему погибнуть, ты войдешь в историю.

И те, кто последуют за мной, не обретут вечной славы, нет! Ибо вечной славы не существует. Они обретут новую жизнь, не лучше их прежней, но свободней, ведь это шоу держит тебя на крючке! Ступай за мной и докажи, что ты не достоин ходить по земле!

«И бредя долиной смертной тени, не убоюсь я зла...»

Khaj Tosin,  
всего лишь человек



**NT**  
computer

Элемент твоего життя

Оптові поставки ТОВ «Альфа-НТ»

тел (044) 238 66 00  
e-mail: nt-computer@skyline.com.ua



### Кто ты, контр-стрейкер?

Компания Valve опубликовала итоги опроса, в котором приняли участие свыше 800 тыс. владельцев учетных записей в системе Steam.

Анкетирование проводилось для того, чтобы узнать конфигурации компьютеров игроков, а также о том, как именно они подключаются к Интернету.

Как оказалось, свыше половины игроков (более 52 %) имеют компьютеры на базе процессора Intel. Чипы AMD используют немногим менее 48 %. Примерно 42 % игроков имеют установленные в компьютере от 512 до 999 Мб ОЗУ. Только у 5,57 % размер оперативной памяти превышает 1 Гб.

Преобладающая часть игроков (52 %) имеет видеокарту на базе GPU от nVidia. ATI находится на втором месте – немногим более 41 %. Остальные карты – с установленными чипами SiS, 3Dfx, S3 или графическими ядрами, встроенными в материнские платы. Наибольшие симпатии были отданы



картам с процессорами RADEON 9600, которые используют примерно 10 % игроков. На втором месте – семейство RADEON 9800 – свыше 9 % опрошенных. На третьем месте – карты GeForce FX 5200 (8 %).

Почти у всех игроков была установлена система Windows XP, а к Интернету они подключались через широкополосные соединения DSL (256 Кбит/с или быстрее). Только 2 % все еще используют модемы.

Полные итоги анкетирования можно прочитать на сайте

Valve по адресу [www.steam-powered.com/status/survey.html](http://www.steam-powered.com/status/survey.html)

### Терминаторы не курят и не играют

Как известно, Арнольд

Шварценеггер – человек и терминатор, сегодня занимается рулением процессов в штате Калифорния, США. Он там губернатор. А губернатор как самый главный в штате может издавать указы о запрете чего-либо. И вот г-н Шварценеггер, не так давно запретивший курение, что очень правильно, запретил и видеоигры, что совсем неправильно.

Точнее, всё выглядит так: согласно указу в Калифорнии запрещено продавать игры, содержащие сцены насилия (violent video games), лицам, не достигшим 18 лет. Если учесть, что основная аудитория стрелялок – это как раз ребята от 13 до 18, то Шварц просто решил уничтожить индустрию стрелялок в отдельно взятом штате.

При этом губернатору нельзя отказать в чувстве юмора: когда он подписал указ, он сказал, что видеоигры – замечательная штука, и многие из них, кстати, производятся именно в возглавляемом им штате.

Как говорил президент СССР Михаил Сергеевич Горбачев (да, был такой), «Перестройку нужно начинать с себя». По этому пово-



ду советуем Шварценеггеру в первую очередь запретить игры серии Терминатор, которые, кроме пропаганды насилия, не несут вообще ничего.

К слову, мы вчитались в закон, и нам интересно: в законе написано, что запрещены игры, где убиваются, подвергаются пыткам или другому насилию, в том числе сексуальному, человеческие существа (их изображения). Вот если Зерг грохнет Хумана – это же насилие? Значит запрещать нужно StarCraft. А вот если из Warcraft убрать расу людей, и причинять друг другу пытки (сексуальные) будут, скажем, Орки и Эльфы – это уже не насилие? И еще интересно было бы уточнить: что будет с теми взрослыми, кто купит игру и даст ненароком поиграть ребенку?

Тем, кому интересно, советуем посмотреть текст закона в оригинале: [www.leginfo.ca.gov/pub/bill/asm/ab\\_1151-1200/ab\\_1179\\_bill\\_20050908\\_amended\\_sen.html](http://www.leginfo.ca.gov/pub/bill/asm/ab_1151-1200/ab_1179_bill_20050908_amended_sen.html)

И обращаемся к нашим политикам: в законе написано что-то про лобные доли мозга (которые не активны во время жестоких видеоигр), про муки детей, играющих в эти игры, – не стоит к этому прислушиваться! Не нужно идти за Штатами. Лучше запретите курение. Хотя бы в общественных местах и в спортивных залах (а также у нас возле теннисного стола, что на пятом этаже). Спасибо.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

## МЕХАНОІДЫ ВОЙНА КЛАНОВ

Рольова гра для тих, хто  
любить волю та здатен  
приймати рішення

 **SKYRIVER  
STUDIOS**



 **SKYRIVER  
STUDIOS**

© 2005 ЗАТ «1С». Усі права застережено.

© 2001-2005 SkyRiver Studios\*. Усі права застережено.

1С:Мультимедіа, Механоіди 2. Війна кланів, СкайРивер Студіос, Фірма "1С"

Виробництво в Україні — ДП «ЄвроСофтПро»



## Рекс и Волшебники

**Жанр:** детский квест

**Разработчик:**

Aidem Media

**Издатель:** 1C

**Рейтинг:**



Эта страничка явно получается слишком сбалансированной: мини-обзор игры для всех, мини-обзор игры для взрослых и, для баланса, мини-обзор игры для детей. Хотя такую игрушку стоит ставить даже не для баланса, а просто потому, что на нее ваши младшие родственники реально подсядут – дайте им эту игру – и можете забыть о своих младших братьях, сестрах, племянниках, детях и внуках.

Старый знакомый – забавный пес Рекс – снова спасает всех. Попав в Волшебную страну, Рекс изо всех сил постарается остановить Сами-Знаете-Кого. Как выяснилось, только Рекс как Избранник может разрушить коварные планы злодея. А помогать Рексу справиться со всеми задачами и пройти все приключения предстоит нам с вами!

Как всегда, нас ждет целая куча разных загадок и мини-игр, где мы должны будем продемонстрировать свою сноровку и ловкость. В общем, поводок вам в руки – и вперед, к победе Рекса над врагами!

**Вердикт шпильной комиссии:** Скорее всего, игра подойдет не только для детей от семи лет и старше, как написано на коробке, но и для гей-

меров помладше – если они достаточно сообразительны.

## MotoGP 3

**Жанр:** sportsim

**Разработчик:** Climax

**Издатель:** THQ

**Рейтинг:**



Новая версия самого популярного мотосима MotoGP с индексом «3» принесла обладателям персональных компьютеров радость и печаль одновременно. Давайте начнем с хороших новостей.

С графической точки зрения игра всё ближе и ближе приближается к совершенству. Если вы посмотрите на экраны в «Ждем-с» о MotoGP 2006, то вы будете потрясены – сложно поверить, что это не фотографии. В MotoGP 3 всё не так безумно реалистично, но вполне реалистично и очень даже безумно. «Безумие на треке» – что-то в этом есть знакомое,

не правда ли? Знакомое еще с первой MotoGP. Динамика, драйв игры тоже остались и претерпели изменения: AI улучшен (хотя до живых соперников ему далеко), графика, опять же... А теперь к грустным новостям.

Во-первых, игре отстрелили почти все режимы: оставили, собственно, Гран-при, то есть пресловутый GP, и турниры в трех классах двухколесных монстров – на 600, 1000 и 1200 cc. Режимы называются немудрено: Extreme 600, Extreme 1000 и Extreme 1200 соответственно.

До сих пор новости были такие, что жить можно. А теперь о самом грустном, а именно почему обладатели ПК рыдают, завистливо глядя на приставочников. В писишной версии нет многопользовательского режима. Может быть, с будущими патчами его приделают, но пока, увы, нет.

**Вердикт шпильной комиссии:** Игра и так ничего, а если учесть, что другой альтернативы на украинском рынке нет, то, получается, что шпилить просто придется ☺

## Рандеву с незнакомкой: Неспортивный интерес

**Жанр:** эрзкевест

**Разработчик:** Exe-Soft

**Издатель:** «Руссобит-M»



Не комсомолки, но спортсменки и просто красавицы

ждут вас в спортшколе «Высшая проба»! Вам как дипломированному колу пальщику в грязном белье и по совместительству агенту антидопинговой службы предстоит разобраться: а почему, собственно, эти девушки такие отличные спортсменки? Не употребляют ли они чего противозаконного?

Специфический юмор этого эрзкевеста придется по вкусу поклонникам популярного сериала «Рандеву с незнакомкой». Квест этот, как известно, не сильно сложный, зато познавательный: только в этой игре вы сможете узнать, что нужно сказать чемпионке Европы, чтоб она исполнила вам персональный танец на ко-



ленях. Главное, когда вы решите испробовать полученные навыки на практике в реальности, не забудьте застраховать свое здоровье и жизнь. Иначе вы не поиграете в доктора, а можете попасть к доктору на сеанс трепанации черепа и извлечения теннисной ракетки из мозга.

Как всегда, если вам надоест разбираться, что нужно сказать той или иной девушке, чтоб она сделала что-нибудь эдакое, стоит просто зайти в папочку, где лежат все видеоролики, пригласить друзей на пиво и с чувством оценить спортивные достижения женской сборной по теннису.

**Вердикт шпильной комиссии:** Да, это именно очередная серия. Кому нравились предыдущие, понравится и эта!



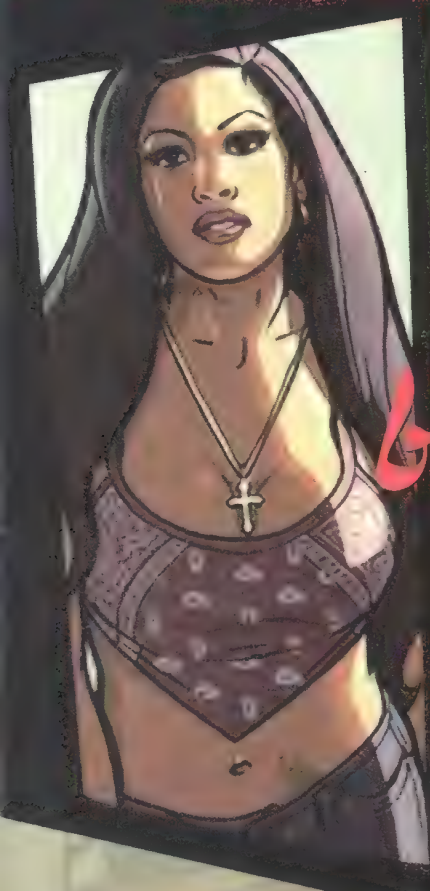
*мы с вами одной крови*

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

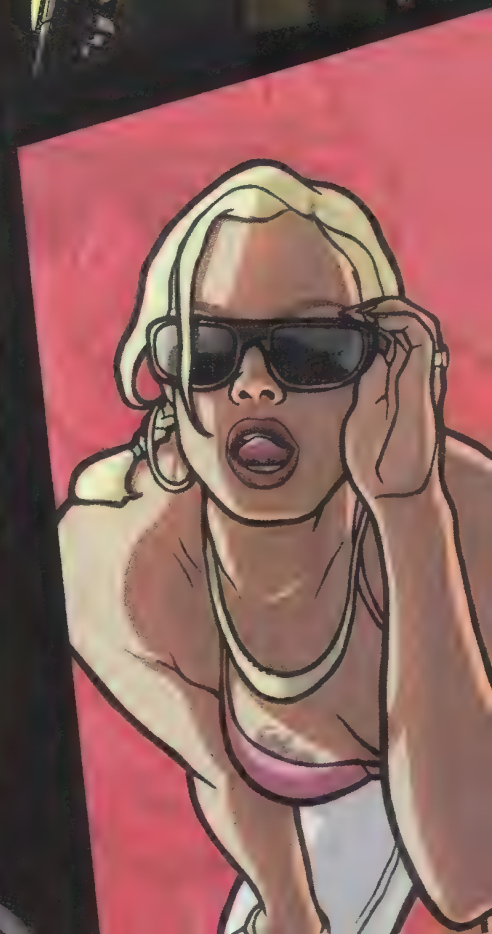
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №4 (10), октябрь



*уже  
продолжение!*

## Grand theft auto



**Название:** Scarface: The World Is Yours  
**Разработчик:** Radical Entertainment  
**Издатель:** Vivendi Universal Games  
**Жанр:** Third Person Shooter / action  
**Дата выхода:** I квартал 2006 года  
**Системные требования:** не объявлены

# Inter arma silent Musae

(лат.: «Среди оружия молчат музы»)



**I always tell the truth.  
Even when I lie**

Фильм «Лицо со шрамом»

(«Scarface»), вышедший в 1983 году, стал воистину культовой кинокартиной. Даже более чем — он прошел сквозь годы, завораживая не одно поколение поклонников своей магией, потрясающей экранизацией гангстерской жизни, запретной для простого обывателя, невероятной сказкой о Добре и Зле, грань между которыми стиралась и смешивалась, словно джин с тоником. Центнеры выстрелянных гильз, горы кокаина, машины, набитые взрывчаткой. Жизнь теневых королей, сильных мира сего, похожая по роскоши и быстротечности на королевский фейерверк. Ты чувствуешь вкус смеси пороха, наркотиков и крови на своих губах, и кажется, что это не великолепный Аль Пачино в роли харизматичного Тони Монтана держит пистолет, а ты, ты сам жмешь на курок. Непревзойденная игра актеров, захваты-



вающий сюжет — все это «Scarface», фильм, который погружает нас в себя и, словно «Матрица», заставляет нас ценить жизнь, брать от нее максимум, наслаждаясь каждой секундой. А еще, если верить большинству кинокритиков, он может научить нас, как стать накробароном и настоящим мафиози. Не поверите, но и в этом, слегка нестандартном, обещании все-таки затерялось зерно истины...



И вот сейчас, когда

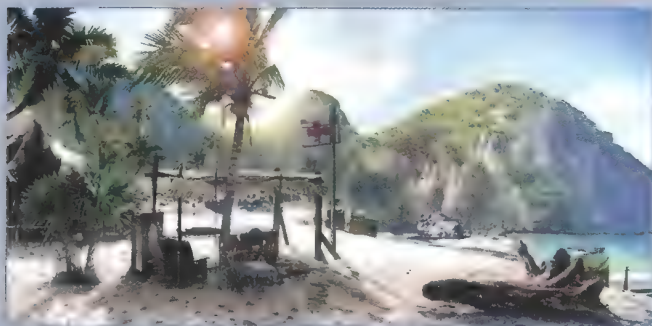
с момента выхода легендарного фильма на широкий экран прошло почти двадцать три года, и слава и популярность его порядком приутихли, VU Games решает порадовать нас потрясающей новостью... Скоро мы снова увидим полюбившегося миллионам Тони Монтана, но уже не на голубых экранах, а за прохладной поверхностью жидкокристаллических мониторов. Более того, харизматичный кубинец те-



перь станет нашим alter ego: взяв на себя управление, мы вместе должны будем колесить по солнечному и многолюдному Майами. Что-то не слышу аплодисментов!? То-то и оно — прыгать, хлопать в ладоши и биться головой о стену в восторге от этого объявления как-то не шибко получается.

**Say «Hello»  
to my little friend!**

Ответ на вопрос «Почему так невесело?» заключается в другом вопросе — «А зачем?». В точку. Действительно, зачем? Ведь игра не несет в себе почти ничего позитивного, скорее, портит идею «Scarface», чем преумножает его славу. История Тони Монтана уже рассказана, у нее есть начало, есть смачное гангстерское действо с пулями, бензопилами и трупами, похороненными под килограммами кокаина, и есть пусть грустный, но красивый и философский конец. Нам известно, в чем соль и сахар и что почему произошло — создатели фильма поставили жирную точку и еще пару других знаков, всё, фанфары гремят, слезы вытираются платком. Но разработчики из Radical Entertainment идут на хитрость: используя «сильное колдунство», они переносят в игру финальную сцену фильма и переделывают ее. В результате главный герой,



мистер Монтана, не умирает, сраженный очередью nepřия- тельского свинца, нет, всё бу- дет намного хуже.

Теперь, взяв в свои умелые руки управление над Тони, мы сможем отбить то злополучное нападение на усадьбу Монтана и спасти шкуру нашего кубинца. Затем, не давая нам опомниться от неожиданного воскрешения, нам подбрасывают продолжение...

Империя Монтана разлетелась на части, словно хрустальный бокал, по которому ударили кувалдой, и вот недавнему большому боссу приходится, словно трусливой крысе, бежать прочь из города в поисках убежища на одном из восьми небольших вымышленных островов (где позже можно будет устроить перевалочную наркобазу).

## Every day above ground is a good day

Такая вот нехитрая завязка, всё в лучших традициях GTA, но, если делать оглядку на фильм, совершенно неправильная. Ну что ж, оставим это на совести «Радикалов». Стоит также вспомнить, что разработчики серии GTA черпали свое вдохновение именно в фильме 1983 года, но ведь, согласитесь, одно дело — ввести в геймплей элементы и вкусную приправу старого хита, и совсем другое — попытаться передать атмосферу полностью, переиначив классический сюжет. Здесь должен быть задействован просто колоссальный труд всех, от сценаристов до дизайнеров уровней, при нехилой поддержке создателей фильма. Но, хоть ваятели из Radical Enterta-



inent бьют себя сапогом в грудь и кричат, что, мол, они у кого-то там консультировались (интересно, уборщик гаража киностудии считает-ся?), что-то мне подсказывает, что в этом плане у них, скорее всего, ничего не выйдет.

Поехали дальше.

В общем, немного переждав неприятность, наш герой должен будет бросить отшельничество и вернуться в Большой Город, где ему предстоит заново отстраивать свою империю. Как оказывается, начинать придется с самого начала, так как цирк уехал, а с оставшимися клоунами, то бишь ранее подконтрольными бандюганам, каши не сварить. Так что на первых порах будем мы бегать одни-одинешеньки и заниматься одной лишь торговлей наркотиками, параллельно перебиваясь выполнением всяких мелких заданий. Ясно, что ни полиция, ни банды нашему соседиству рады не будут, но если первых можно будет либо подкупить, либо просто стараться не попадаться им на глаза, то со вторыми всё немного сложнее.

Весь город будет поделен на четыре территории — сферы

влияния разных гангстерских группировок, которые нам и предстоит захватывать, чтобы достичь цели — купания в океане обреченного нас на страдания и скитания Алехандро Соха в цементной обуви. Для этого нам предстоит преодолеть 140 миссий, становясь все более и более важной шишкой в городе. Понятное дело, помимо прохождения основной сюжетной линии можно будет, хорошенько полазив по городу, найти всяческие бонусы, приколы, дополнительные миссии и прочие радости. Обещают великолепный автопарк того времени, который мы сможем, так сказать, оседлать. Правда, воровать машины, как это было в GTA, увы, не получится. Девелоперы мотивируют это тем, что Тони не обычный бандюган, а элитный гангстер. Так что всем желающим порулить по уютным улочкам Майями не на своих двоих, а на тачке, придется брать телефон и звонить доброму дилеру, который за умеренную плату подгонит не только новое средство передвижения, а вообще всё, что душе угодно. Даже обмундирование и оружие.

По поводу огнестрельного и колюще-рубящего арсенала на данный момент ничего достоверно не известно, кроме, разве что, обещанной добрыми разработчиками возможности отстрела ног-рук.

О графике пока говорить нечего: скрины всегда такие красивые, что просто застрелиться хочется. Но вот то, что Тони Монтана из игры потрясюще похож на Аль Пачино, т.е. Тони Монтана



Опять грязная работа для простого полицейского?

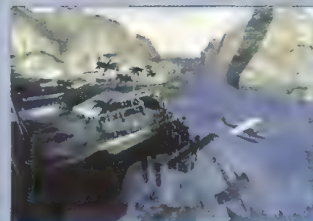
из фильма, весьма радует. И, конечно, очень весомым плюсом будет оригинальный саундтрек из фильма и озвучка, над которой работали в основном «родные» актеры. Вот, например, (возрадуйтесь!) голос Тони будет озвучивать сам Пачино.

## Say goodnight to the bad guy

Что ж, смысл сего, думаю, ясен. Нет, ждем, конечно. Но с опаской и ни на что особенное не надеясь. Потому что опасность получения по зубам крепким ацтоем велика. Хотя шанс, что у разработчиков что-то получится, всё же есть.

В общем, молитесь, что там кому молиться, и да пребудут с вами силосные установки.

Khaj Tosin



Название: MotoGP 2006

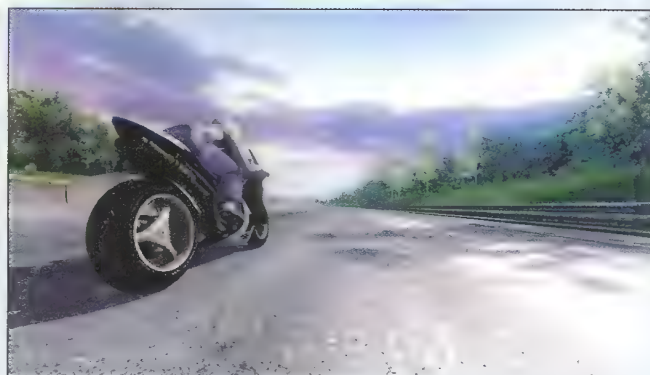
Разработчик: Climax Group

Издатель: THQ

Жанр: moto-sim

Дата выхода: 2006 год

# Наперегонки с AI



**Ж**изнь промелькнула перед глазами! С устрашающим ревом двигателя картинка пейзажей смазывается в бесконечный поток. Нет времени наслаждаться красотой природы! На хвосте серьезный соперник, он буквально дышит тебе в спину — колесо в колесо...

Ха! Чего тут бояться? Под тобой железный конь на 1200 кубов, и победа у тебя в кармане. А вот и очередной поворот. Крутой вираж, асфальт мокрый после дождя. Ты почти в него вписался.

Внезапный толчок сзади — и твоя новенькая Yamaha Tech с визгом забрыкалась, как дикий мустанг. Второй подлый толчок — и ты красиво скользишь по мокрому асфальту прямо в трибуны.

Вылетев из седла на обочину, ты постепенно приходишь в себя, поднимаешься и идешь к мотоциклу.

Хорошо, что у тебя был на голове шлем, и вдвойне хорошо, что компания Climax анонсировала очередную версию мотосимулятора MotoGP 2006.

К слову, тем, кого смущает название компании-разработчика, советуем заглянуть в англо-русский словарь. ☺

Да, любители сверхскоростей смогут вновь насладиться потрясающей реалистичностью MotoGP. Что же нового обещают нам ребята из Climax'a? Конечно же, совершенно изумительную графику с правдоподобной физикой. Кто играл в прошлые версии MotoGP, тот хорошо запомнил

те заветные десять кругов в дождь: асфальт действительно мокрый, можно увидеть отражения и любоваться ими, забыв об управлении. Капельки дождя, стекающие по экрану, не отличить от настоящих. Дуэт молнии

и грома действительно заставляет содрогнуться. Тление горячего воздуха в знойных японских переулках реализовано не менее хорошо. Впрочем, мотоциклисты частенько проезжали сквозь тела потерпевших аварию соперников. И даже это досадное недоразумение никак не может испортить поистине изумительной физики игры. Всё, как в учебнике по физике за десятый класс. Спортсмен очень натурально падает и кувыркается по земле.

Режим «Extreme mode» станет более обширным: в набор доступных трасс включено еще больше самых разных площадок в самых разных уголках нашего «голубого шарика». Причём все мототреки будут соответствовать настоящим прототипам.





Для покорения новых высот вам, конечно же, понадобится новый и мощный байк, который нужно добыть самому, меняя на него тот, который даётся изначально. Теперь за каждую победу вам будут давать немножко денег, и на них-то вы и сможете проапгрейдить вашего железного коня или купить нового. Не стоит забывать и о себе: почему бы не порадовать себя любимого новым шлемом с эксклюзивной эмблемой? В игре и это возможно!

Будьте уверены, новый AI, вшитый в компьютерные голы ваших противников, помнил настолько, что, вполне возможно, соперники даже начнут завидовать вашему украшенному логотипами спонсоров шлему. Ребята помнили действительно сильно и станут подрезать вас еще более мастерски. Да, попотеть придется серьезно. Шутка ли – вместе с вами в неоднократных заездах будет участвовать итальянец Валентино Росси – обладатель Гран-при Британии! И порой будет казаться – так говорят девелоперы, – что вы едете по одной трассе с настоящим чемпионом, а не его компьютерной моделью.

Как и в нашумевшем аркадном автосиме FlatOut, в Mo-

toGP 2006 будет реализована функция Replay, которая, кстати, присутствовала в MotoGP 2. В новой версии игры эта фишка позволит нам рассмотреть повтор в новых ракурсах: добавится еще пара углов обзора камеры. И не может не радовать замечательная функция замедления времени – вы сможете в мельчайших деталях в замедленном повторе рассмотреть очередное живописное падение. Да что там, увидеть, как вы летели через руль на скорости 250 км/ч, смогут ваши правнуки, ведь есть функция записи особо приятных (и неприятных) моментов. Радует то, что с MotoGP ваше скоростное кувирание по земле не оставляет травм, кроме душевных. Помимо этого, просматривая свои записи снова и снова, вы не только получите эстетическое удовольствие, но и сможете увидеть многие ошибки, допущенные во время заезда.

Компьютерный Валентино Росси нервно покуривает в углу? Значит, вы уже явно наигрались в однопользовательскую игру, и пришло время мультиплеера! Для поклонников онлайн-гонок есть режимы Quick Race, GP (Grand Prix), Stunt, Custom, Cham-



championship,  
Tag и Quali-

fy – да, многие режимы знакомы нам по предыдущим версиям. Но ради режима Stunt – трюкового режима – стоит пропустить MotoGP 3 и ждать MotoGP 2006! Игра, естественно, становится еще более захватывающей, когда ваши противники – не компьютерные боты, пусть и с продвинутым AI, а живые, так сказать, геймеры. Благо, с выходом MotoGP 2006 будет запущено достаточно много игровых серверов.

Кстати, тот, кто собирается играть в MotoGP, используя свою любимую клавишу, обрекает себя на бесконечные нервы и стресс. В новой версии управление с клавиатуры меняться не будет по очевидной причине: хлопцы из Climax'a ведут активную борьбу против садомазохистов, пытающихся играть в MotoGP при помощи клавиатуры. Причем клавиша при таком издевательском ее использовании страдает не меньше. В общем, перед тем, как покупать игру, настоятельно ре-

комендуем приобрести геймпад. Кто любит управлять мотоциклом с помощью руля, может купить и его (руль), после чего пользоваться геймпадом! ☺ Геймпад позволяет прочувствовать под собой байк в прямом смысле слова, ведь игра весьма требовательна к мастерству игрока, которое напрямую зависит от того, насколько вы «чувствуете» мотоцикл.

Итак, MotoGP 2006 будет еще более красивой, более стремительной и реалистичной игрой, чем ее старые собратья. Для всей этой красоты понадобится адекватное «железо». Смею вас заверить, что эта игра стоит того, чтобы вы сделали апгрейд, пусть даже исключительно ради нее. Среди всего скучного многообразия мотогоночных симуляторов, пожалуй, только MotoGP 2006 способна весомо пополнить ряды поклонников этого замечательного жанра.

Алексей «Tomas»  
Томашпольский



**Название:** MegaMan X8**Разработчик:** Capcom Production Studio 1**Издатель:** Capcom**Жанр:** arcade**Системные требования:** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб 3D Video**Официальный сайт:** [www.capcom.co.jp/rockmanx8](http://www.capcom.co.jp/rockmanx8)**ОЦЕНКА:**

7+

**Графика:**

8

**Геймплей:**

8

**Управление:**

8

**Звук:**

7

**Сюжет/концепция:**

6

# МЕГАМАН X8

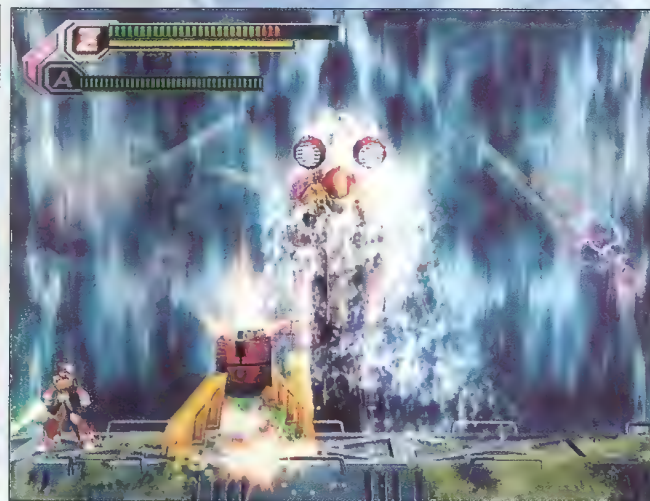
Одна из самых первых игр серии «MegaMan X» занимала всего пять мегабайт и по тем временам считалась весьма пристойной аркадой. Однако те времена давно минули, но сериал о бесконечных и бессмысленных приключениях неугомонного человечка все еще держится на плаву.

На этот раз MegaMan удостоился цифры «8», что подразумевает наличие видеокарты с поддержкой AGP 8x. И это при том, что игра, как и большинство предыдущих, двумерна. Грамотно нарисованные плоские пейзажи в очередной раз убеждают, что в Capcom все же



могут, если сильно захотят. И действительно, прошлые части игры принесли разработчикам и издателям только бурную продолжительную критику и ничего больше. Так что повод для старания был и даже не один.

В этот раз в отряде супергероев наблюдается очередное пополнение – помимо уже зна-



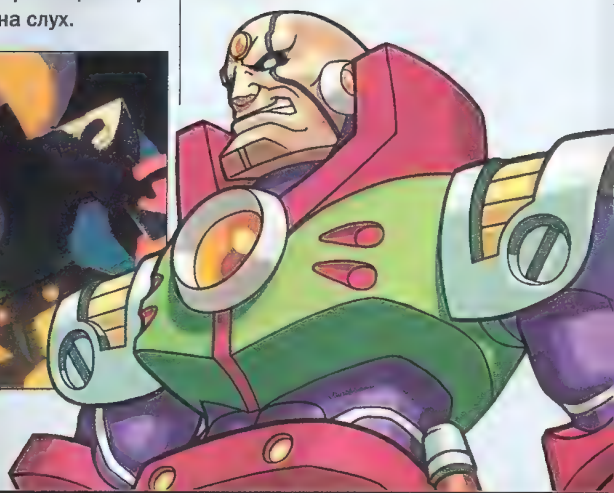
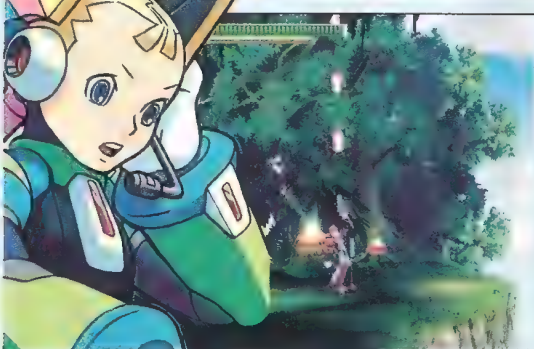
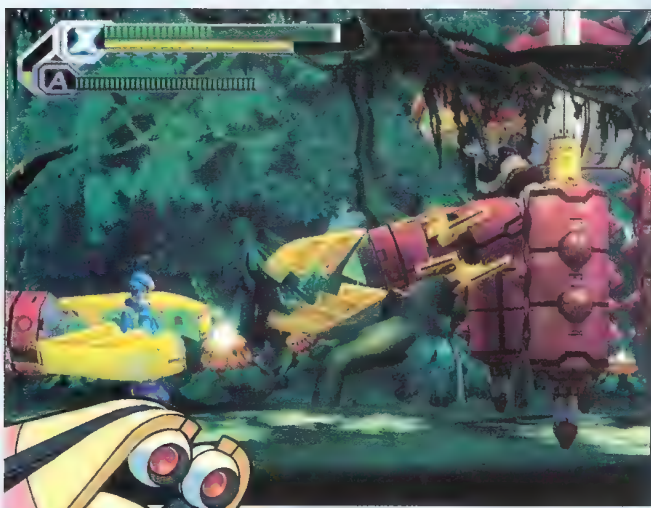
комых публике персонажей X и Zero, появился новичок Axel. По традиции, каждый из них обладает уникальным набором спецприемов, движений и так далее. Как правило, герои бегут парами – один активный, а второй в «запасе», и можно быстро переключаться на нужного персонажа. Опять же, ничего нового в Capcom не придумали, однажды изобретенный велосипед ездит и поныне.

Путешествуя по плоским уровням, герои истребляют всевозможных противников, начиненных бонусами. В промежутках между уровнями нажитые непосильным трудом power-ур'ы можно выгодно вложить в различные умения и параметры, тем самым усилив персонажа и облегчив дальнейшее прохождение. Также перед началом игры лучше приглушить звук – постоянная какофония из простецких эффектов давит на слух.

Уровни разнообразны, они яркие и красочные, и, с точки зрения древних аркад для SEGA и SNES, их можно даже назвать классическими. Геймплей тоже мало изменился за все прошедшие годы: жизнерадостная беготня с культами и выкрутасами, сбор призов, потасовки с боссами и минибоссами каждые пять минут.

Кое-что в этой жизни никогда не меняется, например платформеры. Однако местами необходимо не только быстро нажимать на кнопки, но и думать головой, причем правильно и быстро.

Новый MegaMan X8 принесет немало приятных минут любителям старины и консолей, решившим вспомнить свою двухмерную молодость. Игра наверняка подойдет детям, не испорченным Counter-Strike и прочим жестоким мракобесием.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

## АДРЕНАЛІН

ЕКСТРЕМ ШОУ



Гримуча суміш автоперегонів та шоу-бізнесу, приперчена безбаштовими коментарями найбільш розкутих діджеїв російського радіоефіру — Сергія Стілавіна та Генадія Бачинського.



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.  
© 2005 Gaijin Entertainment. Усі права застережено.

**Название:** Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico

**Разработчик:** Deadline Games

**Издатель:** SCI Entertainment Group

**Жанр:** action

**Системные требования:** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.totaloverdose.com](http://www.totaloverdose.com)

**ОЦЕНКА:**

9+

**Графика:**

9

**Геймплей:**

9

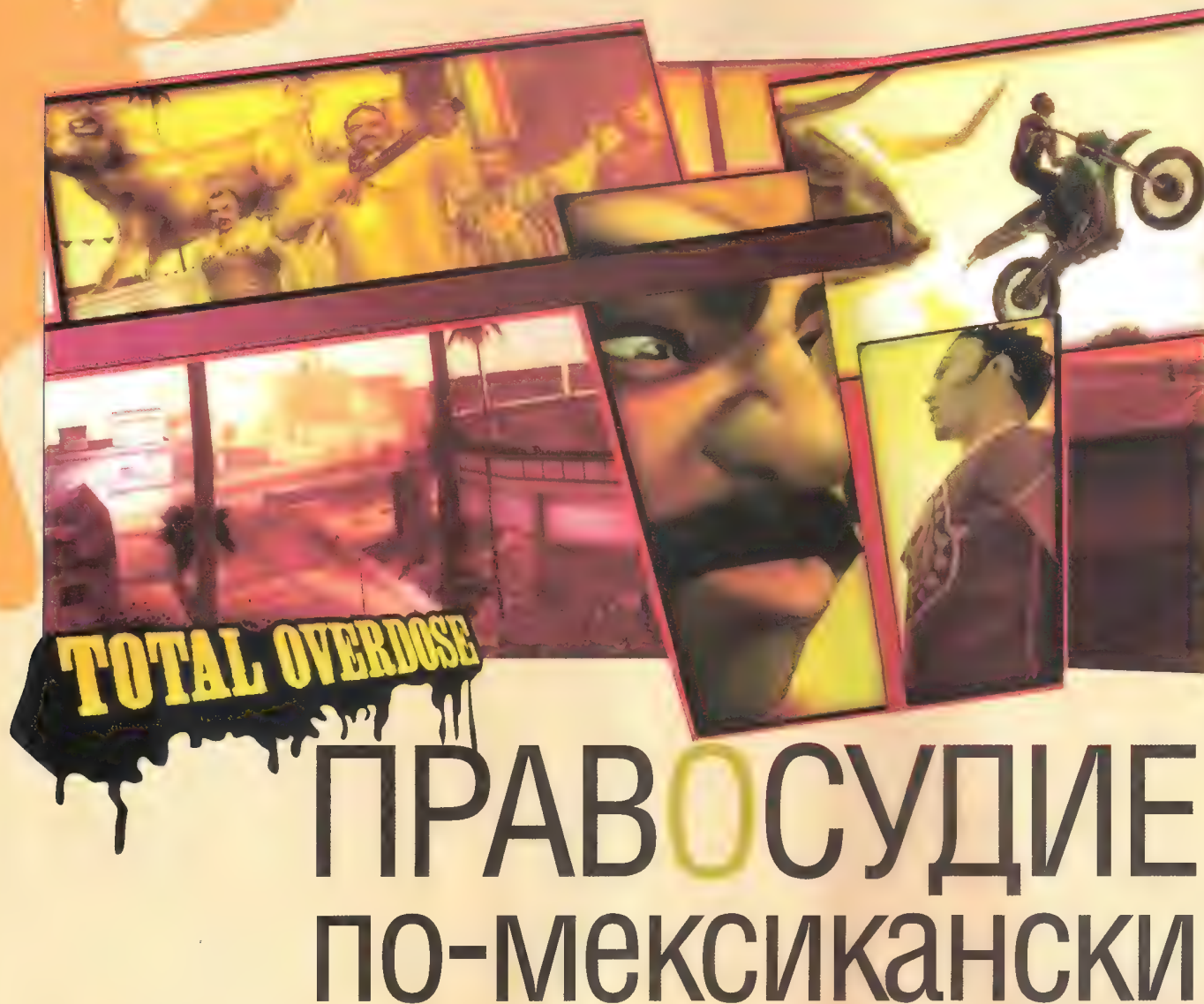
**Управление:**

9

**Звук:**

7

**Сюжет/концепция:** 9



**К**аждая гениальная идея так или иначе находит не менее великое воплощение, а по прошествии некоторого времени начинают появляться подражатели, из всех сил стремящиеся сделать «так же, как они» или хотя бы не «не хуже, чем у кого-то».

Стоило появиться двум последним частям GTA, как интернациональные умельцы, руководствуясь девизом «лучше больше, чем лучше», принялись клонировать идеи Rockstar.

Новейший боевик Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Me-

xico, сделанный «а-ля GTA», представляет из себя нечто большее, чем обычный клон. В игру органично вплетены самые лучшие элементы та-

ких хитов, как Max Payne, Enter the Matrix и Serious Sam.

Не надо недовольно морщить нос при виде вступительного ролика, выполненного на дви-

же игры. Да, это зрелище не для слабонервных, тут уж ничего не поделаешь – издержки консольного производства. Но это сущий пустяк, ради всего хоро-





шего можно и потерпеть. Графика в Total Overdose простовата, но после двукратного прохождения San Andreas это воспринимается почти как должное.

Итак, место действия – жаркая до беспредела Мексика, со всеми ее амигос, кукарача, буритос и мачо она представлена во всей «красе». Главный герой, он же Ramiro Cruz, aka Ram, но более известный как El Gringo Loco, – жутко законспирированный агент по борьбе с наркотиками, мстит за гибель своего отца могущественному картелю и его главе – персонально. И боссов мафии не пасут ни десятки вооруженных до зубов головорезов, ни знойные девицы, наповал разящие своей красотой, лишь слегка прикрытой бикини. Сюжет излагается весьма стильно, сразу чувствуется, что разработчики немало почерпнули у Роберта Родригеса. Особенно по части черного юмора и невероятных «эпических» баталлий, когда герой в одиночку сражается против всех и в итоге побеждает.

Игровой процесс должен быть люб и дорог каждому фанату беспредела на ногах и на колесах. Есть город с пригородами, разделенный на районы-локации, по которым можно путешествовать как пешком, так и на авто. По закоулкам разложены, развешены или просто припрятаны разнообразные, но одинаково полезные и желанные бонусы.

Набрав определенное количество однотипных жетонов, автоматически получаем подарок. Бонусы также выдаются и за игровые очки. Спектр улучшений весьма велик: увеличение жизнестойкости или уровня адреналина главного героя, новые оружейные навыки или совсем уж сказочные «вкусности» вроде бесконечных патронов.

До одних бонусов добраться проще простого; чтобы отыскать самые лучшие, порой придется проявить чудеса смекалки и наблюдательности, а вот чтобы заполучить их, придется изрядно попотеть.

Всего в игре насчитывается что-то около полусотни миссий: два десятка сюжетных и немногим более – необязательных второстепенных заданий. Подавляющее большинство миссий выполняются, так сказать, «в пешем строю» и чуть меньше трети – на машине. Самая сильная часть игры – отнюдь не гонки с прыжками и препятствиями, физическая модель поведения транспортных средств в игре сильно упрощена. Основной акцент сделан на потасовки главного героя со служителями беспорядка ☺.

В арсенале горячего мексиканского борца с преступностью множество самых разнообразных средств, начиная с совковой лопаты и заканчивая старомодным, но от этого ничуть не менее убойным, динамитом с бикфордовым шнуром. Но самая любимая пушка Ram'a – шотган с сильно укороченным стволом (привет от Эль Мариачи).

Но не так смертоносно оружие, как его владелец. El Gringo Loco – боевых дел мастер на все руки и ноги. В его арсенале приемов только все самое лучшее и зрелищное, из того что вытворяли Max Payne и Neo: замедление времени, бег по стенам, прыжки с поворотами, переворотами и перекатами, при которых можно начинить свинцом сразу не-

скольких противников или хотя бы сделать парочку headshot'ов. В самых тяжелых ситуациях можно даже повернуть время вспять. Не обойдены стороной и оружейные комбо, при должном исполнении они могут принести множество дополнительных очков. Помимо комбосов существуют еще и специальные комбинации под названием «loco moves» – специальные связки, предназначенные для разборок



с несколькими противниками одновременно. Заполучить «loco moves» можно только расправившись с шестью или более противниками подряд.

Баталии проходят под убойным саундтрек, обработки традиционных мелодий звучат очень динамично, задавая бешеный ритм.

Total Overdose – хороший, но не без недостатков, экшен, ориентированный больше на стрельбу, чем на гонки. Игра наверняка придется по душе как любителям GTA, так и всем остальным, кому не пришлось по душе последняя часть «Автотора».



Название: The Fall: Last Days of Gaia

Разработчик: Silver Style Entertainment

Издатель: Deep Silver

Издатель в странах СНГ: Руссобит-М

Жанр: post-apocalyptic RPG

Системные требования: Pentium 4 1,2 ГГц, 256 МБ RAM, 64МБ Video

Официальный сайт: [www.the-fall.com](http://www.the-fall.com)

Оценка: 9  
Графика: 7  
Геймплей: 9  
Управление: 7  
Звук: 11

# Жизнь после смерти



С даты релиза нашей новейшей пост-апокалиптической RPG, которую игровая общественность окрестила третьим Fallout'ом, уже прошел не один месяц. Все ожидания полной свободы действий с определенными лишь общими направлениями сюжета канули в Лету, и количеству недоработок The Fall: Last Days of Gaia могла позавидовать практиче-



ски любая альфа-версия, находящаяся в стадии разработки. Но, как говорят игроделы, «время – лучший бета-тестер», и жизнь игры после десятка патчей стала налаживаться. Сборник багов, еще недавно отпугивавший общественность, оказался не таким уж и страшным, а многим даже понравился. А теперь вышла и локализация.

The Fall – невзрачный пост-апокалиптический мир, где все идет своим чередом. День сменяет ночь, еда – сон, диалоги с NPC – борьбу за восстановление порядка. Проблема только в том, что линейный сюжет, сводящийся к тотальному геноциду, не сменяется ничем. Практически каждый квест влечет за собой «мясо»! Вам это ничего не напоминает?! Лично я придерживался мнения, что миру и од-

ного Fallout: Tactics с головой хватит, но, оказывается, топтать грабли нынче в моде. Графический движок, позаимствованный разработчиками у своего детища Soldier of Anarchy, известен своими размытыми текстурами, угловатыми объектами, корявой анимацией и прочими «прелестями». Что касается звука, то тут придраться не к чему, а даже наоборот! Композиция The Fall: Last Days of Gaia от немецкой gothic-metal группы Darkseed просто великолепна! Да нет же, она аЦЦЦки чудовая!



На самом-то деле игра не так уж и плоха, как может показаться. После n-ного патча и нормальной локализации продукт получился вполне приятным для употребления. Игра со своей атмосферой, тактически продуманными сражениями

и интерактивным миром заслуживает внимания. Мы верили в чудо, но ничего не поделаешь – пора взрослеть и смотреть на вещи более реально. Не стоит где попало искать свое счастье, ведь оно может оказаться совсем рядом, на полке в старенькой коробочке с надписью Fallout II.

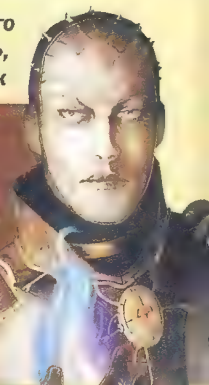
Выходец из «13-го убежища», Виталий Полищук



К сожалению, в играх, называемых RPG, становится все меньше ролевых элементов

Выходец из «13-го убежища», Виталий Полищук

К сожалению, в играх, называемых RPG, становится все меньше ролевых элементов



# за ШПИЛИНГУЙ призы!

ПОДПИСНАЯ КАМПАНИЯ НА 2006 год



Подписные индексы:

**01727 23852**

с диском без диска

**КАЖДЫЙ ЧИТАТЕЛЬ ЖУРНАЛА  
ШПИЛЬ!**

Оформив подписку на весь 2006 год,  
Вы автоматически становитесь участником  
розыгрыша призов\*



**Главный приз!**

**От компании K-Trade**

[www.k-trade.ua](http://www.k-trade.ua)



**От интернет-магазина**



Компьютер BRAVO  
на базе процессора  
AMD Athlon™ 64 +  
Монитор 15" PROVIEW



**5 шт.**  
Колонки 4U E390



**2 шт.**  
ИБП MGE Nova-2 AVR 600



**2 шт.**  
Тюнер TV COMPRO  
VideoMate TV FM



\*Под получением призов подразумевается покупка за 1 грн.



- Bet On Soldier
- Метро 2
- Рандеву с Незнакомкой
- Juiced

x2

Ваш интернет-магазин: [www.yesplus.in.ua](http://www.yesplus.in.ua)  
SMS-заказ по тел.: 8 050 50 50 900 - код товара  
Доставка в любой населенный пункт Украины!

Вам необходимо всего лишь прислать на адрес редакции  
до 10 января 2006 г. копию квитанции о подписке  
и копию документа, подтверждающего оплату.  
Кроме того, обязательно укажите в письме  
Ваше имя, фамилию, отчество  
и номер контактного телефона.

**03680, Киев, пр-т Победы, 53,  
Тел.: 454-0873, 454-0874**

Название: «Вивисектор: Зверь внутри»

Разработчик: Action Forums

Издатель: «1С»

Жанр: action

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.vivisector.com/ru](http://www.vivisector.com/ru)

ОЦЕНКА:	9
Графика:	9
Геймплей:	9
Управление:	10
Звук:	9
Сюжет/концепция:	8

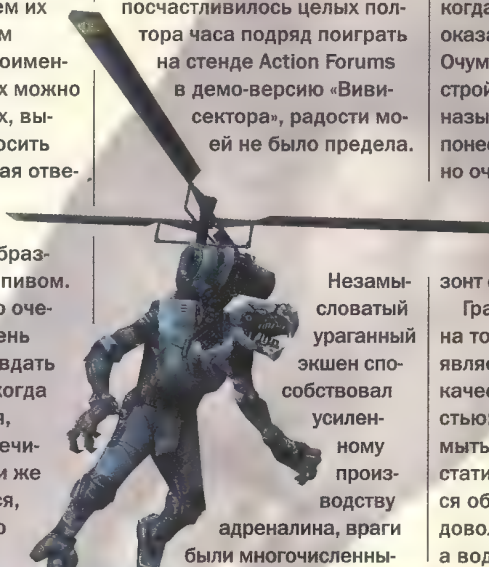
# Уэллсу вопреки



**В**се мы любим наших отечественных разработчиков, верим в них и знаем их всех, причем чуть ли не поименно и каждого в лицо. Их можно встретить на выставках, выпросить автограф, спросить (в сотый раз и не ожидая ответа), когда же выйдет S.T.A.L.K.E.R., просто пообщаться на разнообразных темы или угостить пивом.

Разработчики в свою очередь честно (или не очень честно) пытаются оправдать надежды геймеров, а когда не слишком получается, то они долго и красноречиво оправдываются. Или же скромно отмачиваются, или же утверждают, что «так и было».

Когда примерно полгода назад на одной хорошо известной игровой выставке мне посчастливилось целых полтора часа подряд поиграть на стенде Action Forums в демо-версию «Вивисектора», радости моей не было предела.



Незамысловатый ураганный экшен способствовал усиленному производству адреналина, враги были многочисленны-

ми и оригинальными, оружие – великолепным. И сегодня настал долгожданный момент, когда, наконец, «Вивисектор» оказался на моем винчестере. Очумелые руки подкрутили настройки видео, и процесс, что называется, пошел. А точнее – понесся, или даже полетел, но очень низко – вперед, к горизонту!

Буквально через каких-то четверть часа горизонт стало затягивать тучками...

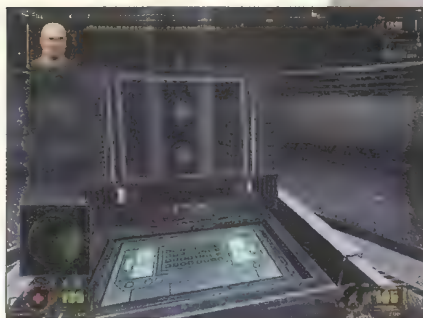
Графика игры выполнена на том самом уровне, который является компромиссом между качеством и производительностью: текстуры местами размыты, в игре довольно много статических и повторяющихся объектов, тени ведут себя довольно странным образом, а вода далека от того, что мы

видим в играх западных разработчиков. При этом стоит окунуться в какой-нибудь водоем, как всё вокруг окрашивается в сине-зеленый цвет – это было бы простительно для речек и озер, но картина повторяется, даже когда мы ныряем в океан.

Однако это все лишь мелочи, а в общем и целом графику можно назвать симпатичной, всецело благодаря дизайну монстров и техники. Вот тут-то дизайнеры потрудились на славу. Жаль, что аниматоры немного подкачали.

Самым слабым местом игры является физика: больно смотреть на то, как тигры и гиены прыгают и бегают по почти отвесным стенам. Ладно бы только они, ведь они киборги, но этим же грешат и пехотин-





цы. Особенно четко это просматривается на начальных стадиях игры; потом, когда враги уже не стремятся подойти вплотную, ситуация намного улучшается.

Другой малопрятный «финт» — монстры могут накладываться друг на друга и даже на нас. К тому же, вскрытие показало ☺, что они абсолютно полые внутри. Что, говорите, все монстры внутри пустые? Да, это так, если бы не вот такая загогулина: когда Mod-Beast'ы бросаются на игрока, можно на мгновение ощутить их «начинку», а точнее полное ее отсутствие. Как правило, это мгновение совпадает с выстрелом в упор — такой выстрел не причинит твари никакого вреда. И вообще складывается впечатление, что монстры проходят сквозь игрока, как призраки. Мораль сей басни такова: не подпускайте никого близко, иначе результат вам не понравится. Да и патроны так экономите.

Игровой процесс по своей динамике выполнен в лучших традициях таких хитов, как Serious Sam и PainKiller. Только на несколько порядков хардкорнее! Чтобы пройти игру даже на самом легком уровне сложности, придется изрядно потрудиться. Тут разработчики, кажется, немного перегнули палку — за каждый клочок земли приходится выдерживать целый бой с толпой монстров. При этом ландшафты и противники сменяют-

ся очень медленно и почти не чередуются, в результате от такого рутинного процесса зачистки скоро устаешь. Любители «мяса» подобной расстановке сил только обрадуются.

В силу однотипности ландшафта появляется проблема поиска пути. Не то, чтобы сложно было отыскать, куда идти (тем более что в наличии карта и зеленые «лучи» контрольных точек), нет, дело совсем в другом. Иногда совсем не очевидно, куда нужно идти, на что нажимать и, особенно, куда прыгать. К слову, прыжки — это еще одна небольшая слабость игры: чтобы прыгнуть в длину, нужно сначала нажать кнопку прыжка, а потом нажать кнопку направления прыжка, то есть прыгать на бегу, не замедляя хода, очень сложно.

«Вивисектор» — игра контрастов, где сумасшедший экшен соседствует с блужданием по темным коридорам. Кстати, мой вам совет: нигде никогда ни за что и ни при каких условиях не включайте фонарик — он просто не помогает. Проблема игры Doom решена — вместо того, чтобы все время переключаться между фонариком

и оружием, можно просто забыть про подсветку и воевать в полутьме! ☺

Продолжая тему контрастов, резко перейдем от критики к похвалам. Как уже упоминалось, дизайн монстров несомненно удался. Правда, такие экземпляры, как огнеметный тигр или лев с плазменной пушкой, выглядят странно, но зато более продвинутые монстры выглядят и ведут себя очень достойно. Как всегда, особенно порадовали боссы. Чтобы вы себе четко представляли этих кибермонстров, проведу параллель: чудища смахивают на популярные игрушки, изображающие зверей-киборгов, которыми игрались детишки несколько лет назад.

Для каждой распысавшейся твари у главного героя найдется смиренная крупнокалиберная пушка. Сказать, что оружия в игре много, значит ничего не сказать. Стволы навалом, и каждый найдет для себя что-то подходящее.

О «настоящем» оружии много не скажешь, но футуристические образцы — просто мечта любого кавалера. Однако и противники не будут стоять на месте в ожида-

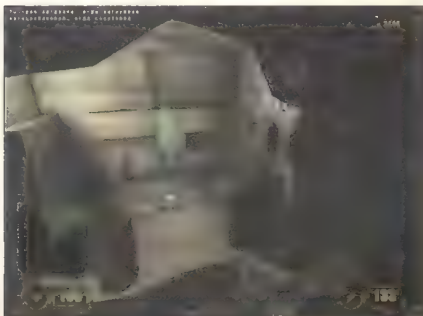
нии, пока их подстрелят. Нет, они усиленно стрейфятся, приседают, пытаются скрыться за деталями ландшафта и интенсивно отстреливаются.

Сюжет при более тщательном рассмотрении мало напоминает повесть Герберта Уэллса «Остров доктора Моро», зато очень сильно смахивает на Far Cry. Сюжет глубиной проработки не блещет, встречаются откровенные недочеты, например с самолетом. Как, скажите мне, на острове, полностью покрытом лесами и горами, где ровного места нет в принципе, смог сесть и взлететь самолет, который нам показывают в игре?

История бравого «морского котика» с темным прошлым, вернувшегося на «родину», занята и подана весьма толково. В основном все излагается в устной форме при помощи диалогов или монологов персонажей. В озвучивании игры принимали участие такие известные старшим поколениям дядьки, как Армен Джигарханян, Никита Джигурда и Дмитрий Певцов. Особо старался некто Дмитрий Пучков, в миру известный как «старший оперуполномоченный Goblin». Специфический голос этой знаменитости не спутаешь ни с чем.

Дать однозначную оценку «Вивисектору» нелегко, но работа у нас такая — играть и оценки ставить!

Goblin zZz



**Название:** Silent Hunter 3**Разработчик:** Ubisoft**Издатель:** «1С» / Ubisoft**Жанр:** симулятор**Дата выхода локализации:** 4-й квартал 2005 года**Системные требования:** процессор 1,5 ГГц, 512 Мб RAM, 64 Мб 3D Video (shader 1.1), 2,8 Гб свободного места на винте**Официальный сайт:** [www.silenthunteriii.com](http://www.silenthunteriii.com)**ОЦЕНКА:** 11**Графика:** 10**Геймплей:** 11**Управление:** 11**Звук:** 11**Сюжет/концепция:** 12

# Трижды ОХОТНИК за командой Кусто

**Е**сть игры, которые хоть и не «у всех на винтах», но пропустить их означает лишиться себя здоровенной порции удовольствия.

К концу года компания «1С» планирует ознакомить всех нас с локализацией занимательного проекта Silent Hun-

ter 3, уже завоевавшего за рубежом народную любовь. «Бесшумный охотник – 3» – это симулятор подводной лодки, так что расслабьтесь, откиньтесь на спинку кресла, выберите в плей-листе «Yellow submarine» и... в путь!

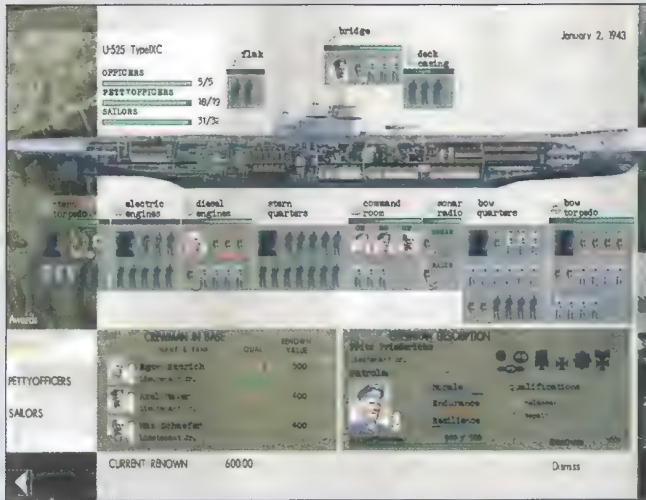
Симуляторы – вещь настолько специфическая, что сказать

однозначно «шедевр» или «дырка от бублика» не получится, да и нельзя этого делать! Причина проста: не каждый может назвать себя любителем сесть за штурвал самолета или взойти на капитанский мостик и уворачиваться от чаек и брызг морской воды. С аркадными гоночными симу-

ляторами проще – ни знания карбюратора, ни учёта физики, ни злобного физкультурника за спиной! Сел и катайся: тот же шутер, только вместо пистолета руль.

Для непосвященных в тайны управления симулируемыми механизмами симуляторы сложны, а для настоящих пило-

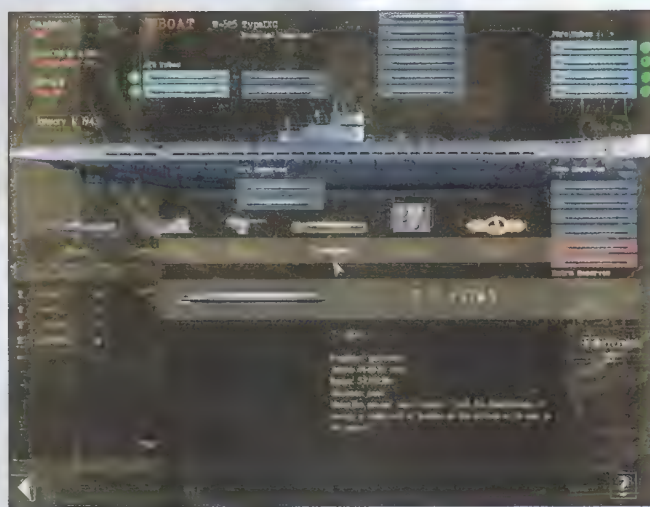




тов, водителей – неинтересны: им этого и в жизни хватает. Но преимущество «Бесшумного охотника» в возможности лавировать между аркадностью и реализмом управления, склоняясь к удобному для игрока оптимуму. Лично мне попадались от Ubisoft всегда только интересные проекты. И SH-3 – не исключение.

Зачем нам играть в симуляторы? Смотрите: во-первых, приятно осознавать, что этот игровой жанр используется в военном обучении за рубежом. Во-вторых, такие игры помогают почувствовать себя настоящим профи, способным управлять сложной техникой и доказать, что мы не «лыком шиты» и что «голыми руками нас не возьмешь». В-третьих, расширение собственного кругозора и постижение новых просторов всегда полезно, а зачастую и приятно.

Итак, чем же порадовал нас разработчик Ubisoft Romania? Официальный сайт мне понравился: красивая стилизация, видно, что сделано с душой, чувствуется внимание и обходительность авторов, а это, поверьте, немало значит! «This should be that kind of mission that makes you feel the adrenaline rush every 5 meters at Ahead Slow!» – такими воодушевленными фразами наполнен сайт. Автор настаивает на том, что наличие в игре такого краеугольного камня, как КОМАНДА (crew), создает неповторимую атмосферу игры и ощущение того, что вы управляете элитой ВМФ! На сайте можно воочию увидеть команду разработчиков: у всех в гла-



зах сосредоточенность и что-то знакомое – взгляд людей, преданных своей миссии. Но физиономии разработчиков – это одно, а игра – совсем другое. Перед нами снова Вторая мировая война, однако здесь мы отходим от привычного «Блицкриг» и COD и забираемся в морские глубины. Хоть лодочка немецкая, пусть

это вас не тревожит, мы всё равно хорошие. ☺

Каковы же Атланты, которые держат на себе всю игру? Система управления командой корабля, как единым роем, живым и мыслящим организмом, благодаря которому лодка становится таким же живым и опасным хищником. Не ожидали увидеть здесь элемент



RPG? А звучит-то как: «Прокачайте команду и лодку – и будет вам счастье!». Правда, до уровня гиперпространственной плазменной ультрасубмарины лодку прокачать не удастся – это вам историческая игра, а не гидроклон Механоидов.

Кроме этого, в игре имеется живая, реалистичная и опасная окружающая среда, достойные враги самого разнообразного фасона – в ассортименте немало желающих укушать нашу субмаринку! Отдельно торжественно произнесу слово «МУЛЬТИПЛЕЕР» – только представьте себе, какие возможности открывает эта черта игры!

И, наконец, еще одна особенность, которую всё чаще можно видеть в новых играх – возможность удобно настроить сложность. Назовем это принципом «Хожения горы к Магомету». Определяете, что именно вас раздражает, и просто убираете это из настроек. Теперь количество разбитых клавиатур и утопленных в аквариуме мышей уменьшится. Да, уровни сложности были и раньше, но такой гибкости я еще никогда не видел! Шестнадцать флажков, отвечающих за реализм и сложность – от реалистичности ограничений в запасах ресурсов до наличия бракованных ракет (ух ты! – прим. Отдела техконтроля).

Интерфейс не разочаровал: пройдя обучение, человек не испытает проблем в управлении и будет умело и деловито тыкать мышкой в красивые приборчики на панели, чувствуя себя капитаном Немо. Фотоколлажи, бегущие строки

в главном меню и хроника также вносят свою лепту.

Если говорить об общем впечатлении, то в целом создатели попытались внедрить в игру принцип «куда хочу, туда лечу» — свобода передвижения такая, что иногда от этого реализма становится не по себе.

Если вы выбрали в необычайно красивом и выполненном в военно-морском стиле меню пункт «Кампания», то приготовьтесь не только к реализму, но и к тому, что часто придется выполнять роль сторожа из «Операции Ы», главная задача которого не заснуть на посту. Если же выбираете одиночные миссии, то здесь можете смело забыть о скуке!

Лично я сразу пошел в музей (так лучше удастся войти в курс дела). Здесь нас ждет невероятное количество реалистично прорисованной техники участников войны. Красивые названия индийских кораблей — «Черный лебедь», «Цветочный корвет» — добавляют военной романтики в атмосферу. Звук транспорта практически идеален, флаг полощется на ветру так, что сам начинаешь ощущать этот самый ветер, дым из трубы, пенящиеся волны под килем — всё это вызывает желание аплодировать разработчикам стоя!

Хотелось бы сразу посоветовать: пройдите для начала обучение в Морской Академии, иначе игра будет малопонятна. В Академии мы получаем диплом со статусом обучения «сдал / не сдал». Выучитесь, и отчет о состоянии дел на лодке (а он доступен в любой момент) будет для вас прост, по-



нятен и полезен. Как приятно почувствовать себя студентом!

Внимание: вот я и раскрыл секрет игры — это не только симулятор подлодки, но и симулятор... ОБУЧЕНИЯ В МОРСКОЙ АКАДЕМИИ! Именно поэтому я и уделил столько внимания этому этапу. Самым удобным мне кажется такой вариант: сначала посмотреть видеообучение, а потом дочитать правила в тексте. А видео посмотреть нужно обязательно, ведь

после него сразу же захочется идти в бой. А заодно и графику увидите и согласитесь, что, несмотря на некоторые нюансы (несуразные человечки в команде, местами сбойные участки на воде и т.д.), всё выглядит поистине замечательно. Низкие рекомендуемые системные требования обещают легкость на подъем и красоту.

И вот я, новоиспеченный капитан, взял в свои еще неопытные руки управление кораблем

и повел его в плавание. Поднявшись на поверхность, мы увидели на горизонте едва заметные очертания кораблей противника. Задор заговорил в нас, мы подпустили их поближе, прицелились и начали торпедную атаку, но тут дало о себе знать наспех полученное морское образование. Взбежав на капитанский мостик, я на секунду остановился от неожиданности — на нас на большой скорости мчался огромный вражеский корабль! Как камикадзе, на полном ходу он врезался в нашу лодку...

Ни в одной игре не было так обидно и грустно проиграть миссию. Когда у вас выбили health в шутере, что вы делаете? С досады превращаете клавиатуру в домино. Програв в морской баталии, испытываешь ощущение, что собственными руками убил еще четыре с лишним десятка человек своей команды... И эта эмоциональная составляющая говорит об одном: игра сделана на высочайшем уровне!

Я обязательно выучусь и добьюсь победы! Ведь я видел и другую сторону боя — удивительно красивое (если можно сказать так о разрушении) переплетение огня и воды, морских капель и дыма, несущихся в свободном полете частиц того, что раньше было вражеским транспортом!

Главное — не поленитесь пройти обучение, и тогда вы ощутите радость победы и ощущение собственной значимости и величия. А этого хочет каждый!

Денис «Naralm» Якушенко



# 1@МУЛЬТИМЕЛИД

В тылу  
ВРЕТА

# ДИВЕРСАНТЫ



**BEAST  
WAY**



© 2005 ЗАТ «ІС».  
© 2005 Компанія Best Way.  
© 2005 Dark Fox. Розробка місії.

**Название:** Deadhunt (Охотник на нежить)

**Разработчик:** REL Games

**Издатель:** REL Games

**Жанр:** Тупое мясо от первого лица

**Системные требования:** Pentium 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D

видеокарта уровня GeForce2 или выше, 200 Мб места на жестком диске

**ОЦЕНКА:** 4

**Графика:** 2

**Геймплей:** 4

**Управление:** присутствует

**Звук:** 3

# Охота на Деда, или Как Кощея на пенсию отправить

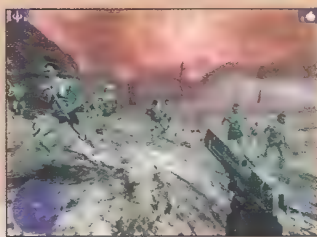


## Наивность – первый шаг к ацтоу

Для начала я оправдаю свою ошибку, из-за которой увидела свет сия статья. Никогда бы моя рука не потянулась к этой игре, если бы не надпись «экшен в духе Crimsonland» на обложке. Именно это заставило меня остановиться и задуматься. Тут же появился на моем правом плече ангел, а на левом – черт рогатый. Зеленый. С бантом. Розовым. И говорит мне ангел: «Не бери эту игру, ибо ацтоиная она, да и не похожа вовсе на Кримс». Черт молча покрутил у меня перед носом новой материнкой и пообещал, что она будет моей, если я опробую Deadhunt. Зная, что мне смертельно необходимо обновление, я послушался черта. Вот так всё и было на самом деле. Честно.

### Вечно Живой Журнал Кощея Бессмертного (ВЮЖКБ), запись 1

Ну и молодежь пошла, наглая, дальше некуда. Я ведь уже скучаю по Илюше Муромцу. Жаль, что он не бессмертен был. Вот это славные времена были! Тогда ведь надо было к Лешему или Водяному сходить, с Горынычем сразиться, священный меч из камня выпалить, а потом уж Василису Прекрасную идти выручать. А сей-

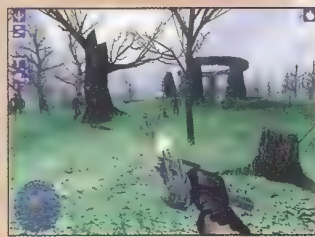


час что?! Кощея больше не боимся... с дробовиком в руках. Не в моде нынче геройство! Да и к нежити не то, что страх, любое уважение потеряли. Взять, например, компьютерные игры. Это же какая-то дискриминация! Сейчас любой геймер, если у него девушку украсть и в заточение посадить, просто расстреляет весь твой замок из гранатомета, а увидев, что ты бессмертен, плюнет, обзовет читером и придет с друзьями бить клавиатурой по ребрам. Пора на пенсию!

## Испорченный аппетит

Сюжетец оказался довольно-таки простой. Пришел, значит, вполне нормальный мужик в лесок на природу с целью там пикник устроить, расслабиться, отдохнуть от ежедневной суеты. Нашел он вполне нормальную полянку с некой пародией на Стоунхендж посередине и решил там расположиться.

Расстелил подстилочку на травке, достал из корзиночки провизию и принялся за трапезу. Но после первого же бутерброда с салом аппетит любителя природы был испорчен весьма неприятным запахом, да и в спине почему-то покалывало начало. Тут мужик обернулся и увидел,



что за его спиной стоит еще один уставший от суеты, причем в одних трусах, страшный, весь зеленый, и несет от него землей и еще кое-чем. А причиной боли в спине оказался торчащий оттуда серп. Мужик не растерялся, серп вытащил, а незваному гостю сказал: «Ты с этим поосторожней, так и глаз кому-то можно выколоть. Мелочи у меня нет, но я могу поделиться с тобой хлебом, только помойся сначала».

Неизвестный ничего не ответил, но вместо этого достал из рваных трусов кинжал (где ж там его держать, если лезвие длинное?!), и всадил в мужика. Последнего это явно расстроило, а расстраивать голодного человека на отдыхе – нехорошо. «Так ты хлебушек с салом не любишь? Что ж ты сразу-то не сказал?!» – молвил мужичок, спокойно достал из корзиночки автоматик (как же на пикнике и без автомата?!), и вместо хлеба угостил гостя свинцом. Пожелав неизвестному приятного аппетита, мужик собрался вернуться к бутерброду, но не тут-то было...

### ВЮЖКБ, запись 2

Недавно смотрел в бестолковом словаре значение слова «бессмертный». Удивительно, но оказалось, что это тот, кто

не может умереть. Ну ладно, не совсем это правда. Как у каждого компа свой «reset» на случай полного зависа, так и у каждого бессмертного своя уязвимая точка, которой нужно пользоваться только в случае пожара, нападения крылатых бобромедведей с розовыми клювами на спине, а также если во всем мире закончится попкорн. Каждый себе такую ахиллесову пятку придумывает сам, но с недавнего времени людишки осмелели и изобрели принцип «Стреляй нежити в голову, потому что там мозги». Принцип порожден завистью. У самих серого вещества нет, надо из вечноживых выбивать.

Но это оказалось только началом; теперь убить нежить можно просто так, куда угодно, из любого оружия. Главное – на курок посильнее надавить и держать, пока палец не обретет цвет осенней опавшей листвы. Живой пример – игра какая-то, «Дед Хант». А ролевиков вообще нереально запугать. Появись на горизонте – в тебя полетит цепная молния, град ледяных стрел, семь файерболов, «Святой Свет» и гнилой помидор. А потом поздно появишься дома в таком виде – и получишь каталкой по балде от Бабы Яги. И поди докажи, что ты не отмечал фестиваль Вечной Жизни в кабаке с Дунканом Маклаудом! А мне летать охота...

## 1 597 623 молодца из ларца, одинаковых с лица

То, что происходило после упомянутых выше событий, можно назвать плагиатом на

«Атаку клонов» и отправить жалобу Джорджу Лукасу. Только сюжет чуток изменен: всех клонов убили и похоронили под этим злосчастным Стоунхенджем с вилами, косами, мечами и топорами в трусах, а теперь они решили встать и мстить страшной мстёй. Или просто увидели человека со свежим бельем. Вот только лучше бы они были в шлемах, потому что неприятно смотреть на страшные рожи (назвать это лицами язык не поворачивается), у которых всегда открыт рот, а выражение такое, что невольно начинаешь понимать, откуда они достают оружие.

Цель первой миссии оказалась невероятно сложной для понимания и даже состояла из двух пунктов: 1) нужно убить всех зомби и 2) не умереть. Берем автомат (иного не дают) и начинаем косить. Никогда не играли в «Опреди ксерокс»? Это когда вы постоянно ксерите одно изображение, и при этом должны успевать уничтожать копии любым способом быстрее, чем ксерокс создаст новые. Геймплей, в общем-то, очень похож на эту игру. Укладываем спать одно не очень приятное доказательство жизни после смерти, тут же из-под земли вылезает новое. Хотя больше верится, что это то же самое, закопавшееся в землю и вылезшее в другом месте.

Также с самого начала появляется сообщение, что, когда мы бежим вперед, мы быстрее зомби, но стоит использовать жизненно необходимые стрейфы или задний ход, мы замедляемся на 25 %, тем самым повышая свой шанс быть поглаженными кувалдой по лицу. Сами с усами! Только уж больно кажется, что герой просто переходит на шаг. Получается, что надо бежать от преследователей во круг камней до тех пор, пока не догонишь их со спины. Забав-

но, но при этом они все еще бегут вперед, пытаясь догнать игрока таким же способом. Ладно, на интеллект я и так не сильно рассчитывал.

### ВЖОЖКБ, запись 3

Сегодня искал информацию про зомби. Судя по рассказам, это умершие люди, поднятые из могил либо некромантом, желающим захватить мир, либо сумасшедшим ученым, либо же сильным желанием пойти в магазин за молоком (кальций нужен для костей, чтоб не разваливались быстро). А еще у них работают только элементарные двигательные функции, зрение, иногда слух и нюх, а также единственный, но мощный инстинкт — голод. Должно устрашать, но то, что я увидел в той игре, скорее вызывает судорожные приступы смеха.

Во-первых, они бегут, но это скорее похоже на движение педалей на невидимом трехколесном велосипеде. И кушать они никого даже не думают, а вот покровосать — с удовольствием. Выключил сразу. Компьютер и бессмертного в могилу сведет. Кстати, надо будет себе уязвимость точку поменять. Неплохо бы с горцами посоветоваться, у них идей куча. А то я как-то по старинке: смерть в яйце.

### Черепашки — не единственные мутанты

Я тут пораскинул мозгами... противников... и решил, что, наверное, тот мужик с автоматом очень красивый, и убить его пытаются только из зависти. Есть чему завидовать, прорисовка моделей умопомрачительная. Набор плоских текстур, разрисованных в Paint'e. Радует хотя бы то, что зомби бывают двух цветов: зеленого и коричневого, а также иногда носят доспехи — от нагрудной плиты, которую можно сбить одним

выстрелом, и до полных лат с рогатым шлемом. Разумеется, есть еще скелеты и... пауки. Не обесцудьте, так их называли разработчики. Вы когда-нибудь видели громадную, плоскую, как блин, зеленую пчелу без крыльев, с выпученными человеческими глазами, четырьмя лапами кузнечика и клешнями, которые постоянно выплевывают что-то зеленое? Так вот, это, оказывается, и есть паук, нам открыли глаза на правду.

Как я мог забыть?! Нам подарено целых две зоны! Помимо Стоунхенджа, есть еще какое-то странное поле, окруженное горами, на одной стороне которого стоит статуя горгульи. Готика, понимаете ли. Вот только как герой попадает ТУДА, у меня придумать фантазии не хватило.

### ВЖОЖКБ, запись последняя

Завещание. Я, Бессмертный Кошей, оставляю пятизвездочный комплекс «Избушка на курьих ножках» моей любимой супруге, Яге Бабе. Ягуша, не плачь горько. Замок свой завещаю редакции журнала «Шпиль!» для испытания методов борьбы с ацтоем. Там есть пыточные камеры для борьбы с разработчиками ацтоя. Так держать! Книгу Черной Магии отдаю в надежные руки своего лучшего ученика, Мэрлина Мэнсона. Будь умницей. Я лишил себя бессмертия и решил, что лучше повеситься, нежели жить с таким ко мне отношением. Не забывают меня!

Плодитесь и размножайтесь! ©

### Красота не спасет мир. А вот вооруженный мужик...

Всё, надоело. Вкратце расскажу обо всем остальном, и хватит с вас на сегодня. Герой на уровне получает только одно оружие и менять его не может,

разве что как временный бонус. Арсенал прост, но красив: автомат, пулемет, пистолет, дробовик, полуавтоматический дробовик, УЗИ, винтовка с «лазерным» прицелом (красная полоска и точка в центре экрана) и гранаты как отдельный вид оружия. Патроны бесконечны, гранаты нет.

Вот разнообразия у игры хоть отбавляй. Есть бонусы и «руны». Одни постоянные, другие временные. Тут всё, действительно, как в Crimsonland: замедление времени, ускорение, усиленные патроны, увеличенная обойма, больше здоровья, крепче броня и т.д. Бонусы собираются просто наведением на них прицела и нажатия кнопки действия, даже подходить не надо.

Есть совершенно бесполезный радар (всю зону и так видно). Оранжевые точки — враги с ближним боем, желтые — с дальним, красные — особо опасны, зеленые — бонусы.

Режимы: «Кампания» и «Выживание». Кампания — то же самое выживание, только иногда надо обязательно убить особого монстра, достать какую-то руну или просто продержаться отведенное время.

Музыку я после десяти минут боли в ушах выключил. Играть лучше под Тартак: «Однакові руки, однакові рила, на мене ідуть ці бридкі гамадрили». Очень в тему. Единственный плюс игры — она снимает усталость, и на ней можно сбрасывать злость. Вот только это все намного лучше делают старушка-Квака и Серьезный Сэм. Люди, играйте лучше в тетрис...

P.S. Если случайно встретите где-нибудь зеленого рогатого черта с розовым бантом, навешайте ему хорошенько, потому что новой материнки я так и не увидел.

Butcher



Название игры:

Darkwatch: Curse of the West

Жанр: FPS

Издатель: Capcom, Ubisoft

Разработчик:

High Moon Studios

Сайт игры:

www.darkwatch.com

ОЦЕНКА:

Сюжетность:

11

Геймплей:

10

Управление:

11

Звук:

10

Общая:

10



# Быстрый и мертвый

**К**онсольные шутеры – жанр, как известно, весьма специфический и изобилующий сложностями для разработчиков.

Но все эти сложности несколько не смутили сотрудников High Moon Studios, недавно выпустивших неоднозначный и амбициозный проект Darkwatch: Curse of the West.

## Вампиры Дикого Запада

Игра представляет собой гримасную смесь вампирской саги о Блейде и фильмов о Диком Западе. Сюжет повествует о злоключениях одинокого бандита Джерико Кросса, которому однажды крупно не повезло при ограблении поезда. Нет, его не

поймали, с лошади он не свалился и поезд таки ограбил... Неудача заключалась в том, что поезд вез могущественного вампира, которого Джерико освободил. Теперь весь Дикий

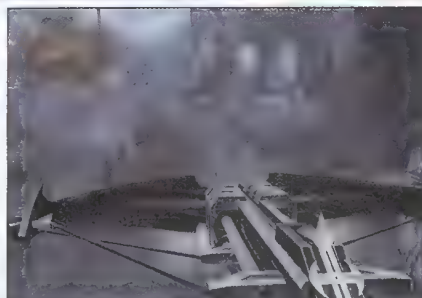
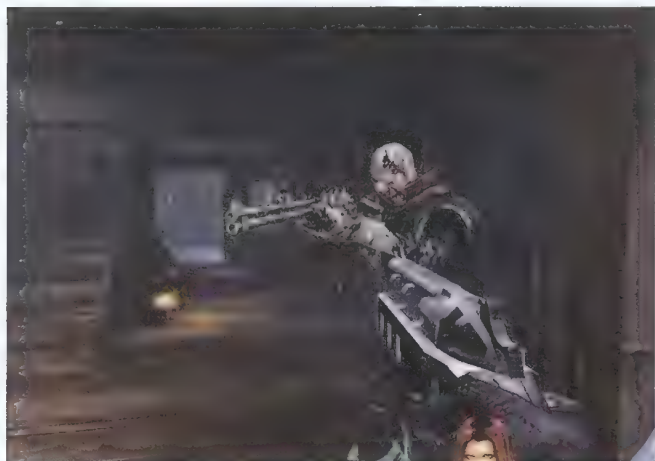
Запад кишит неживыми тварями, а сам Джерико из-за укуса вампира – человек лишь наполовину. Но он, как водится, встречает представителей таинственной организации Dark-

watch и присоединяется к ним в борьбе с кровососами.

## Добро или Зло? Что выберешь ты?

В отличие от своих собратьев по жанру, Джерико отнюдь не является героем-одиночкой. В качестве управляемых искусственным интеллектом напарниц с ним бок о бок будут сражаться еще два агента Darkwatch – голубоглазая блондинка Тала и черноволосая роковая красавица Кэсседи. Помимо мощной огневой поддержки в сражениях с вампирами и восставшими мертвецами, обе девушки играют важную роль в развитии сюжетной линии. Так, Тала мстит вампирам за гибель близких ей людей и стремится помочь





Зачем тебе, Джерри, эта «шведская» семья, если у тебя могла бы быть я?



людям. Эта девушка всегда напоминает Джерико, кем он был раньше, убеждая проявить благородство, сострадание к окружающим и не причинять никому зла. Кэсседи, напротив, властная, агрессивная женщина, обожающая кровь и насилие. Она, в свою очередь, уговаривает Джерико быть тем, кем он есть: не сдерживать порывы своей вампирской сущности, быть безжа-

лостным и убивать всех, кто встретится на его пути.

По ходу действия игры перед вами будут постоянно возникать ситуации, в которых необходимо будет выбрать один из двух вариантов поступков. Например, жители города, которых вы только что спасли от гибели, при встрече лицом к лицу с Джерико решили, что он — один из вампиров, напавших на поселение, и воткнули ему осиновый кол в сердце. В этой ситуации у вас есть выбор: в качестве мести зверски убить их всех или же простить, оставив в живых (ну, обозначились твари неблагодарные, со всеми бывает). В зависимости от того, какой путь вы выберете, вам дадут темные или светлые способности. Кроме этого,

ваш выбор — играть за Добро или Зло — определяет и получаемую в итоге концовку игры.

Следует отметить и тот факт, что чаще всего вам придется делать выбор все-таки между безусловно зловещими и относительно злобными деяниями. Например, когда ваша напарница Кэсседи будет умирать, оттого что ей проломили череп, вам нужно будет решить: милосердно застрелить ее или же зверски убить, поглотив при этом ее душу.

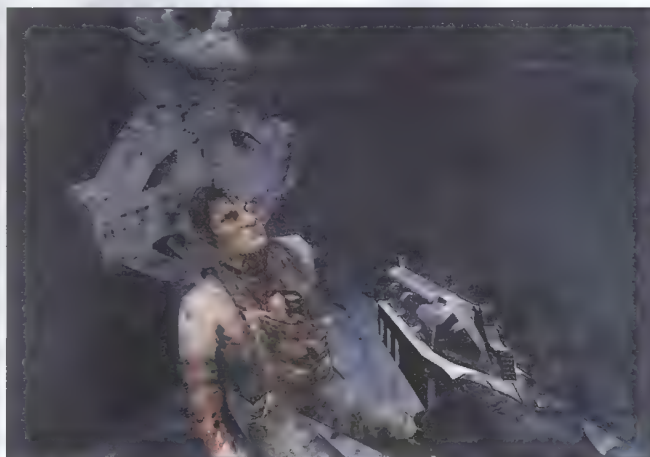
В остальном игровой процесс мало чем отличается от других игр жанра FPS. Игра полностью линейна, однако изрядной доли динамики и веселья добавляют сценарные задания. Так, помимо пеших прогулок по местности, вам

предстоит галопом пронестись на вороном коне по кличке Shadow, отстреливая разгуливающую вокруг нечисть; сойтись в рукопашной схватке с врагами на крыше грозного адского поезда и даже проехаться на настоящем багги, вооруженным двумя гаттлингами, истребляя сотни врагов.

В качестве оппонентов в Darkwatch выступают превращенные в нежить фермеры и золотоискатели, восставшие из праха индейцы, некогда убитые поселенцами, вампиры, бывшие агенты Darkwatch, переметнувшиеся на сторону Зла и сверхъестественные существа. Враги, к слову, хоть и не демонстрируют чудеса интеллекта, но все же неглупы и задают хороший темп в игре.

Арсенал главного героя разнообразен и весьма необычен. Все оружие было модернизировано специалистами агентства Darkwatch, в результате чего были добавлены как технические, так и магические функции. Так, например, револьвер вмещает не шесть, а двадцать четыре патрона, стреляет серебряными пулями и снабжен штыком для ближнего боя. У обреза четыре ствола, а стрелы, выпущенные из арбалета, воткнувшись во врагов непременно взрываются, разнося все вокруг





в ключья. Помимо этого Джерико отлично управляется с пистолетом, ножом, гранатами, динамитными шашками, снайперской винтовкой, ракетницей, гранатометом и пулеметом Гаттлинга. Всего в игре представлено одиннадцать видов оружия.

Следует отметить тот факт, что в Darkwatch главный герой одновременно может носить при себе только два вида оружия (исключение составляют динамитные шашки). Отсюда стратегический подход: сменить револьвер на арбалет или же поискать что-то получше?

Кроме материальных средств борьбы, у Джерико есть сверхъестественные способности, присущие вампирам. Он умеет высоко прыгать,

обладает магическим щитом, способным защитить от сотен пуль, временным бессмертием, усиливающим атаку, и инфракрасным зрением Blood Vision, с помощью которого можно отделить людей от нечисти, а также обнаружить скрытые тайники с оружием и боеприпасами.

Интересно, что действие игры происходит как в темное время суток, так и днем (Джерико ведь только наполовину вампир, и солнечный свет ему не страшен). При этом различия в игровом процессе сводятся к тому, что в светлое время суток главный герой лишается своих сверхъестественных способностей и становится весьма уязвимой мишенью для врагов.

## Мрачное очарование Darkwatch

Оформление и дизайн в Darkwatch заслуживают похвалы: погруженные в сумрак улицы полуразрушенных городов, готические соборы, объятые пламенем, зловещие склепы, неестественно большая луна в ночном небе, восставшие мертвецы, рвущие в клочья живых людей в попытке утолить свой inferнальный голод, трупы, расклевываемые на виселицах. Существенно оживляет всё происходящее на экране вездесущий Navok, отвечающий за разлетающиеся вдребезги доски и предметы утвари, отстрел конечностей врагов, падение трупов с обрыва и прочие радости.

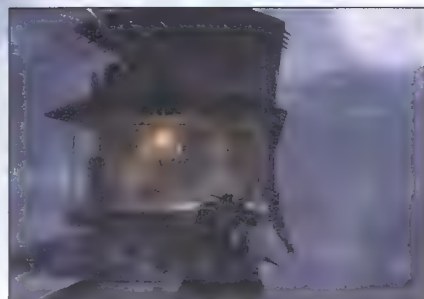
Уровни полностью соответствуют двойному сеттингу

игры – есть и мрачные кладбища с зомби, и пыльные ковбойские городишки с салунами и банками, равно как обгоревшие церкви и заброшенные ранчо с заколоченными досками окнами. В общем, всё как положено.

## А вот за что я люблю ковбоя...

Darkwatch – очень удачный проект, который не разочарует поклонников жанра FPS. Динамичная, красивая, стильная игра, главный недостаток которой, по сути, сводится лишь к сложностям с управлением (да и то к этим особенностям привыкаешь довольно быстро).

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru

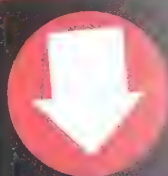


100 моделей МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ В ПОДРОБНОМ КАТАЛОГЕ

# MobileRadio

ЖУРНАЛ №1 О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ В УКРАИНЕ

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ТЕСТЫ



БАТАРЕЙКИ  
БУДУЩЕГО



БАТАРЕЙКИ  
БУДУЩЕГО

ОСНОВЫ  
МОБИЛЬНОЙ  
ПОЛИФОНИИ

ИНТЕРНЕТ  
ДНЕВНИКИ

\*@ПРОЩАЙ  
НЕМЕЦКАЯ МЕЧТА

ТЕПЕРЬ  
И В МИНИ  
ФОРМАТЕ

ТЕПЕРЬ  
И В МИНИ  
ФОРМАТЕ

# Журнал №1

про мобільний зв'язок

## Тепер і в міні-форматі!

Підписний  
ІНДЕКС: 22619

# ВСЕ, про мобільний зв'язок!

## Практичний посібник по мобільному зв'язку

Підписний  
ІНДЕКС: 06689



Название: Area 51

Разработчик: Midway Entertainment

Издатель: Midway Entertainment

Жанр: FPS

Системные требования: Pentium III 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Сайт игры: [www.area51-game.com](http://www.area51-game.com)

Оценка:

6

Графика:

6

Геймплей:

7

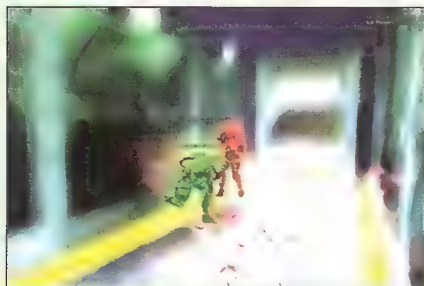
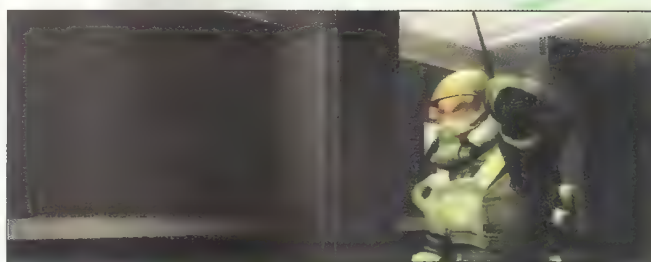
Управление:

9

Звук:

6

# Жили-были КОСМИТЫ...



## Рожденный мертвым похоронен заживо

«Зона-51» – военная база ВВС США, не нанесенная ни на одну карту. Одни говорят, мол, там скрывают обломки инопланетных летающих аппаратов и бездыханные тела их владельцев; другие уверены, что спрятанные там НЛО – очередная разработка правительства, сделанная обычными земными инженерами, а самые отчаянные фанатики утверждают... А, в общем, плевать, кто и что думает об этом месте, ведь о том, что на самом деле происходит там, знают немногие, и уфологи явно не в их числе.

Простым солдатам приказали охранять военный объект и запретили задавать тупые вопросы. Долгое время они патрулировали зону снаружи, но, по всей вероятности, что-то вышло из-под контроля, и вот, спустя столько лет, перед ними наконец-то открылась дверь лифта, ведущая в... Никто из них не знал, куда, но медленно опускающийся лифт явно мог ответить на большинство их вопросов. Шпионские самолеты? Оружие неземного происхождения? Сотни напуганных людей и мечущиеся по ярусам подземных лабораторий кроваво-жидкие мутанты? Всё это,

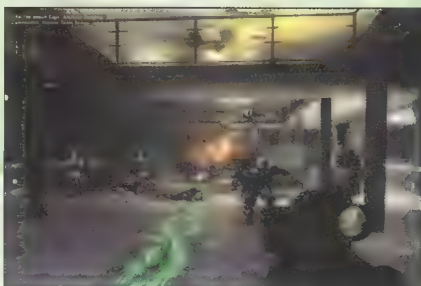
наверное, не совсем то, что они ожидали увидеть, но пути назад не было, только штурмовая винтовка в руках оставляла единственную надежду прожить еще несколько минут в случае встречи с чем-то ужасным.

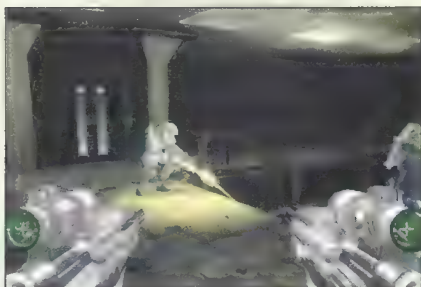
## Шутер в состоянии клинической смерти

Таким вот поистине «оригинальным» сюжетом нас радует игра Area 51 от Midway Entertainment. Девятнадцать однообразных уровней с постоянной беготней по монотонным помещениям во имя тотального искоренения серых человечков до самой развязки, когда по-

следний человечек превратится из серого в зеленого, не посмеют потревожить ваш центральный отдел нервной системы. А если учитывать факт отсутствия должного внимания к таким аспектам, как проработка сюжетной линии, создание подобающей атмосферы, оптимизация графического движка и запись элементарного звукового сопровождения... В общем, если вы не фанат историй о пришельцах и фильма «Марс атакует!», подумайте дважды, достойно ли сие виртуальное произведение вашего внимания.

Начинается вся эта инопланетная эпопея как «командный





шутер», где вам и еще трём неуязвимым для неприятеля солдатам предстоит следовать от скрипта к скрипту, периодически фаршируя вражину свинцом. Увы, не долго солнышко светило, и использовать бессмертные тела своих собратьев в роли живого щита можно только в начале игры. Наверное, у злого сценариста закончилось пицо, что, собственно, и стало причиной преждевременной кончины дружеского AI.

Уже потом (тут, вероятно, сценаристу вернули «напиток богов») герой становится жертвой вируса и мутирует в страшного монстра-левшу, который то и дело размахивает одной лапой и кидается непонятным вирусом во всё, что движется. Смотрится это дей-

представлены следующим набором: пистолет, штурмовая винтовка, дробовик, снайперка, пара футуристических приспособлений и тройка метательно-взрывных штук. Да, в процессе прохождения оказывается, что, мало того что создатели игры поленились занять всю цифровую клавиатуру горячими клавишами переключения оружия, так еще и сами пушки разнообразием и новизной не отличаются. Хотя посылать в мир иной глупых монстров с недостатком виртуальных извилин можно с помощью обычного пистолета.

Что ж, вражескими гранатами, не наносящими урона хозяевам, дискретному снайперскому прицелу на манер «Входа в Матрицу», алгоритму

уклюжего меню, где нам любезно презентовали аж две опции: изменить расширение экрана и определиться с текстурами (в наличии: «низкого качества» и «высокого качества»). Честно говоря, сколько бы вы не пытались исправить картинку с помощью выбора «высокого качества», улучшить однообразные текстуры а-ля «Ctrl+C» «Ctrl+V» вам все равно вряд ли удастся.

К списку проколов допишем еще и «великолепное» воплощение различных эффектов. Среди них особенно хотелось бы отметить некий Bloom, когда герой перевоплощается в «чужого» — его можно классифицировать как нечто, находящееся между «плохо» и «жуть, но бывает еще хуже». О физике я боюсь даже начинать говорить...

ление. Вот только если говорить об озвучке в целом, то она вообще не дотягивает до желаемого уровня. Чего стоит только звук шагов, который не меняется на протяжении всей игры! Не важно, идете вы по бетону, металлу или даже лезете по лестнице, ничего другого, помимо банального «топ-топ», вы не услышите.

### На вкус и цвет — игр нет!

Я более чем уверен, что найдутся люди, которые сочтут меня закоре́нным рационалистом-скептиком и, откусив кусочек диска Area 51 (предварительно обнюхав), опровергнут мой рассказ. Я и не собираюсь спорить, возможно, мне нужно просто смотреть на вещи, не



ствительно страшно омерзительно, но не столько из-за мягкого намека на хоррор, сколько из-за нехватки треугольников в кадре. После вам, конечно же, вернут человеческий облик, и инопланетное племя вновь затрепещет перед дулом вашего оружия.

Устройства уничтожения инопланетной нечисти в игре

искусственного интеллекта некоторых созданий и прочими прелестями игры надо аплодировать стоя [на горе-игроделах].

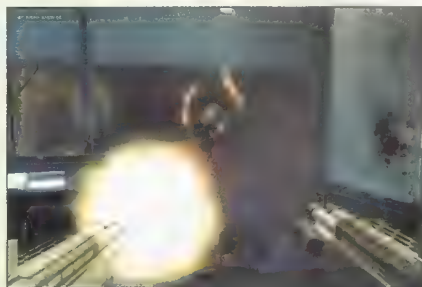
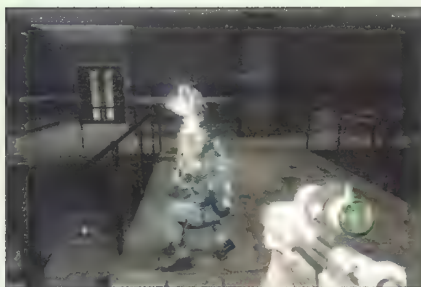
### Почему я не сокол? Почему не летаю?

Свой скромный рассказ о графической составляющей игры я, пожалуй, начну с не-

Козырная карта пиар-менеджеров проекта — контракт с Дэвидом Духовным на озвучку главной роли в игре — до просмотра игры казалась неопровержимым плюсом. Ну, так оно и есть: со своей работой Дэвид справился хорошо, умные реплики в перерывах между уровнями очень даже скрасили общее впечат-

придираться к мелочам и прислушиваться к «двигателю торговли». Но мы ведь не считаем «Пивич» увлекательным квестом? Так почему же мы должны хвалить не заслуживающие похвалы проекты?

Принципиальный Виталий «Blind» Полищук



**Название:** Dead To Rights II: Hell To Pay**Разработчик:** Namco**Издатель:** Namco**Локализатор:** Акелла**Жанр:** action/shooter с элементами файтинга**Системные требования:** процессор класса Pentium III 1 000 МГц,

32 Мб video (GeForce4 и выше, кроме MX), 256 Мб RAM,

2 Гб свободного пространства на HDD

**Оценка:** 7**Графика:** 6**Геймплей:** 7

(местами по-разному)

**Озвучка:** препротив-

нейшая

**Управление:** 7

(немного деревянное)

**Сюжет:** а что это

такое?

# Зверское правосудие



## Незнание закона не освобождает от расстрела

Если верить народной пословице, то встречаются по одежке. А если верить народной мудрости, то провожают... провожают, оставив себе на память эту самую одежку, мобилку, кошелек и вообще все, что завалось у гостя в карманах. Но поскольку наш будущий (если вы будете играть в DTR2) протезе Джек Слэйт – парень не робкого десятка и при попытке сотворить с ним беззаконие за словом в карман не полезет, а просто-напросто размажет хулигану мозги по полу, то давайте его пока только встретим.

Итак, знакомьтесь, Dead To Rights II: Hell To Pay. По словам разработчиков, это суровый шутер. На практике же он оказывается не просто шутером, но еще с элементами

жуткого, страшнющего ужаса. Данное творение создавала команда Namco, уже поразившая нас в прошлом году первой частью обзриваемого... хм... объекта.

Не скрою, первый Dead To Rights мне понравился. Хотя он и был мультиплатформенным проектом со слегка корявым управлением, хоть от него и пахивало глюками, да и ярлычок клона Макса Пейна он получил, еще будучи в пленках (как оказалось позже, совершенно заслуженно), но все-таки в нем была изюминка. И даже не одна изюминка, а целых две: геймплей и атмосфера.

Нет, честно, играбельность тогда была действительно на уровне, дикая, ураганная, парвалит из ушей, адреналин стекал ручьями, и игроки, весело хихикая, фаршировали врагов железной начинкой. И всему

этому счастью сопутствовала хорошо осязаемая атмосфера, чем-то напоминающая злобу и холод огромного города из саги о похождениях Большого Макса, чем-то – один из лучших приключенческих полицейских боевиков «Смертельное Оружие». Но в то же время в игре была и частичка чего-то своего. Вкусная, если так можно сказать, частичка.

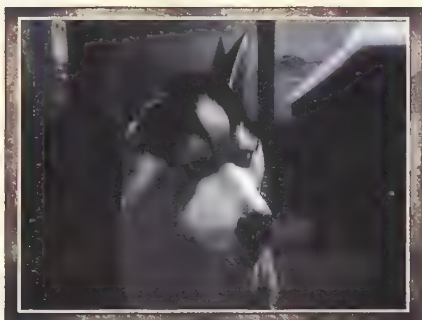
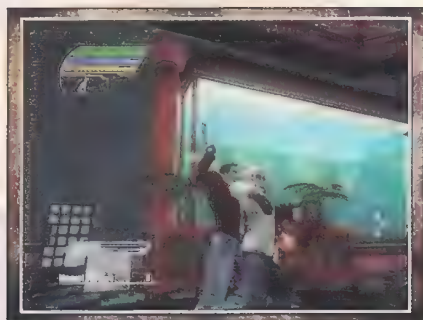
Итак, вот перед нами «долгожданный» сиквел, который намковцы склепали всего за год. Они наобещали нам кучу нового, по две тонны изюма на квадратный километр игрового пространства и т.д. и т.п... И что же получилось? Бу-ха-ха! Давайте копаться во внутренних недрах пациента!

Поначалу всё смотрится, в принципе, очень даже ничего, на первых порах игрушка вызывает в основном позитив-

ные эмоции, и лично я даже подумывал поставить ей «9», но...

Итак, раз обещал начать с одежки, так и поступим. Одежка, то бишь вступительный ролик, ох как нарядна! Честное слово, вступление сделано на пять баллов! Не по 12-бальной, а по классической 5-бальной системе. Красиво, адреналиново, в лучших традициях американских боевиков. Наш герой – эдакая гремучая смесь Макса Пейна, Нео и Клинта Иствуда в молодые годы – лихо расправляется с грабителями на одинокой заправочной станции, демонстрируя восторженным зрителям чудеса акробатики и знания баллистики, а также умения профессионального кинолога. Геймеры уже разогреты, они радостно хлопают в ладоши бравому полицейскому и его верному четвероному другу. Они заочно влюблены в





Парень,  
где ты  
Жучку  
взял?  
Я тоже  
такую  
хочу!



игру, ведь заставка обещает им многое!..

...И тут следует следующий ролик, немного остужающий пыл готовых к бою шпилеров: выглядит он жалко, ибо сделан на движке игры, да еще и сюжет не просто смотрится не-серьезно – он затаскан до дыр! Это грустная история о хорошем судье, владевшем компрометирующими некоторых толстосумов бумагами, которого плохие дяди похитили вместе с его ненаглядными документами. И вот наш герой отправляется на поиски этого несчастного старичка, как оказалось, хорошего друга его отца... Тут я вас расстрою окончательно:

В начале игры он довольно неплох, это есть. Драйвово нестись по комнатам, отстреливая противников, зависая уже в который раз стыренном буллет-тайме (a.k.a slo-mo), расправляясь с супостатами всяческими приемами, пускать вперед верную собачонку Тень, которая с радостью перегрызет горло неприятелю и даже принесет вам его пушку. Но... со временем это бесконечное прорубывание через ряды злодеев начинает дико надоедать. Особенно этому способствуют постоянный поиск кнопки открытия закрытой двери и совершенно идиотские «кулачные миссии», где

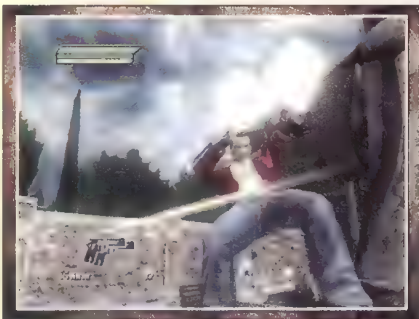
знание, что наш герой то ли ди-строфик, то ли паралитик, а к камере прикрепили пару тонн металла – так туго она поворачивается (настройка скорости мышки в игре отсутствует). Кроме того, целиться мы не можем, Джек сам наводит оружие на цель, а нам остается лишь жать на гашетку. Компьютерные оппоненты наделены двумя качествами: меткостью Робин Гуда и интеллектом железного столба. Частенько можно наблюдать такие комичные моменты: противник усердно бежит, упираясь в стенку и пытаясь сделать герою хэдшот. Графика в принципе неплоха (первые минут двадцать).

звучи выстрелов, абсолютно нулевая звуковая реализация окружающей среды и невозможная музыка – всё это ну никак не способствуют позитивному восприятию игры. А как продублированы роли... В общем, как видите, сплошная унылость!

### Поступить, как собака с костью!

Итак, что мы имеем в результате?

В Dead to Rights II есть позитивные моменты, но их столь мало, что общий результат выглядит крайне неутешительно. Игра получилась не полным актом, но даже до звания



это не вступление, которое должно неожиданным поворотом кинуть нас в кипящий котел страстей, это почти полный пересказ сюжета игры.

Вы можете, конечно, напомнить мне мои же слова – в шутере сюжет совсем не главное. Верно. Но не до такой же степени! «Аффарам низачот».

Следующим в нашем списке под расстрел идет геймплей.

мы валим все те же толпы противников, но уже кулаками и подручными предметами типа труб или досок.

Вторая часть игры, как и первая, – это не что иное, как мультиплатформенный мутант, о чьи консольные корни мы будем спотыкаться всё время. Но, в отличие от первой части, управление здесь реализовано совершенно ужасно: такое ощу-

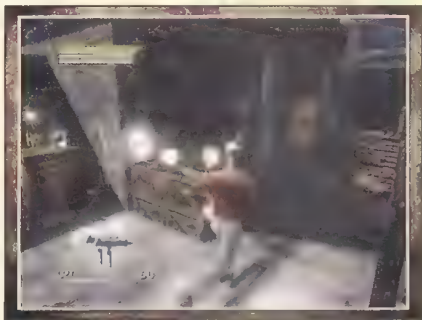
Но потом постоянно повторяющиеся текстуры и убогое оформление локаций вызывают неприязнь. Хотя некоторые уровни все-таки вселяют надежду и веру в светлое будущее создания мультиплатформеров, но такое в DTR2 случается очень редко.

Озвучка в игре ужасна. Глупые фразы как нашего героя, так и его противников, вялые

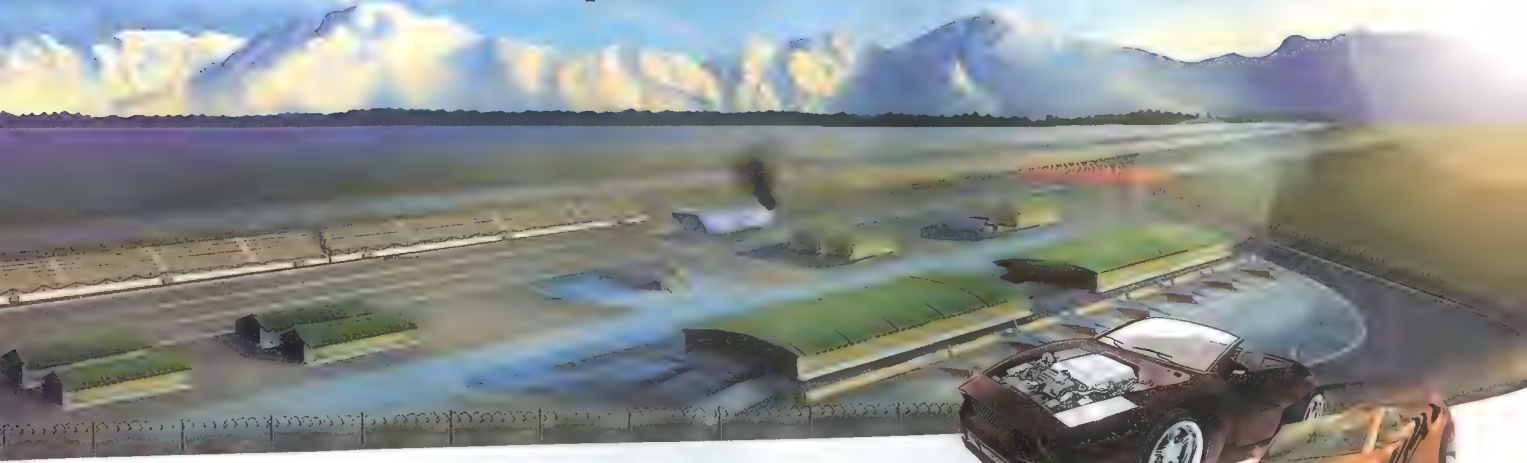
«крепкий середнячок» ей далеко, как до неба на собачьих упряжках.

И, как умно говорили древние римляне (а они ведь любили толкать всякие туманные фразы, чтобы мы потом ломали голову над их значением) – Opus igne, author patibulo dignus. Читайте словари.

Khaj Tosin



# О Gaijin, гормонах и машинах



**Д**етям всегда интересно всё новое. Сначала они пробуют всё на вкус, потом начинают совать пальцы в розетки, а с помощью молотка удовлетворяют праздное любопытство, как что работает. Увы, со временем детиски перерастают этот интерес и, надев костюм «тройку», навеки забывают о любознательности... Но, к счастью, не все. У некоторых остается эта открытость всему новому и способность к творчеству. Сегодня речь пойдет именно о таких людях. Имею честь представить вам эксклюзивное интервью с разработчиками игры «Адреналин-шоу» — Gaijin Entertainment. На вопросы нашего издания любезно согласился ответить продюсер проекта «Адреналин-шоу» Кирилл Юдинцев.

**«Шпили»:** Здравствуйте!

**GE:** Приветствуем вас и всех читателей издания!

**«Шпили»:** Я как-то обратил внимание на то, что в «се-

ти» авторы, публикуя информацию о вашем проекте, в строчке «жанр» пишут что попало. Остальные же довольствуются обобщающими «racing», «driving» и «экшен на колесах»... Что же все-таки представляет из себя «Адреналин»?

**GE:** Если разобрать игру на кусочки, то получается, что в «Адреналин-шоу» есть всего понемногу. Кто-то указывает свой жанр, как они его видят в игре, другим же, напротив, легче просто сказать «racing», ибо это коротко и понятно — и, в общем-то, верно.

Идея игры заключается в создании самого настоящего автомобильного реалити-шоу. Благодаря интегрированному менеджменту на игрока возлагается задача грамотно и выгодно заключать договора с компаниями, создавать рекламные контракты, а также проводить пиар-кампании. Всё это не только приносит деньги, но и существенно повышает рейтинг, а это самое важное в игре. Именно от рейтинга будет зависеть,

продолжите ли вы играть и добиваться победы или же станете аутсайдером и в итоге будете дисквалифицированы. Здесь, в отличие от других гонок, не всегда важно прийти первым, куда более весомая задача — попытаться набрать максимум рейтинга во время каждого из заездов.

Гонимая часть игры тоже выглядит не совсем обычно: игроку не только разрешается атаковать оппонентов, это всячески поощряется. Тараня противника или вовсе уничтожая его, вы также повышаете свой рейтинг. Сумасшедшие скорости, агрессия на просторах виртуальных дорог, убийственные комментарии — это уж никак нельзя назвать скучным racing'ом.

Мы как разработчики называли жанр «шоу-симулятор», так как всё буйство, творящееся на экранах мониторов, обычными словами не описать.

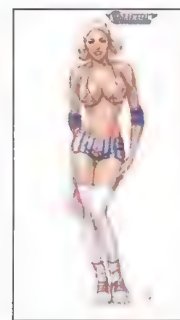
**«Шпили»:** Звучит как минимум впечатляюще, но, как вам известно, исто-

рия приводит не так много удачных примеров комбинации популярных жанров с менеджмент-составляющей. Не боитесь ли вы, что десятки подменю а-ля футбольный менеджер отпугнут потребителя?

**GE:** Не боимся. Интерфейс в «Адреналин-шоу» ничуть не похож ни на один футбольный менеджер. Да и менеджурская составляющая нашей игры более доступна для масс, в ней нет ничего сложного. Люди, успевшие поиграть на выставках в бета-версию, уже успели отметить интуитивно понятный, а также приятный во всех отношениях интерфейс пользователя.

**«Шпили»:** Вы упомянули о возможности повредить автомобиль посредством





тарана и как следствие вывести его из строя. Как реализована система повреждений в игре? Это красивый автомобиль, постепенно превращающийся в груды бесформенного металла или же просто некая абстрактная шкала повреждений?

**GE:** Как таковых визуально отображаемых повреждений машин в игре у нас нет. Максимум, что можно увидеть – это битые стекла, царапины на кузове автомобиля, а также задымление машины и последующий взрыв с обгоревшей грудой металла. Вмятин, отлетающего капота и прочего у нас нет, к счастью или к сожалению – не знаем. Но, на наш взгляд, сильные видимые повреждения в такой игре, как «Адреналин-шоу», абсолютно не нужны. Для нас важна общая картина в итоге: эффект-но, ярко и очень зрелищно.

**«Шпили»:** Все автомобили в игре вымышленные. То, что вы не купили лицензий на использование в игре автомобилей известных марок, – это экономия денег?

**GE:** Нет, отсутствие известных марок в игре связано с тем, что мы хотели увидеть что-то свое. Изначально проект имел свою долю оригинальности, отбрасывающую всякую мысль о необходимости использовать уже существующие машины. У нас было полно идей, мы хотели создать собственный модельный ряд машин со своими интересными и, главное, красивыми чертами. Воплотить идеи в жизнь нам помог специально приглашенный профессиональный дизайнер машин. Мы в общих чертах рассказали ему, что хотим видеть, а он в свою очередь нарисовал нам мно-

жество скетчей, из которых предстояло выбрать наиболее понравившиеся работы.

**«Шпили»:** Общеизвестно, что игра создается на разработанном собственноручно вами графическом движке Dagor Engine 2.0. Если можно, в двух словах расскажите об особенностях этого движка и требованиях к железу.

**GE:** Особенностей у данного движка много. К сожалению, рамки, установленные жанром racing, не позволяют использовать весь потенциал Dagor Engine. Хотя в целом Dagor использует пост-эффекты обработки изображения, поддержку костяной деформации в шейдерах, технологию Global Illumination, Blur, а также много другого не менее интересного. Однако хочется заметить, что для запуска «Адреналин-шоу» игроку понадобится видеокарта не ниже GeForce 3. При этом игра откажется запускаться, если в компьютере установлена «урезанная» карта GeForce 4MX из-за отсутствия поддержки шейдеров в картах с индексом MX.

**«Шпили»:** Почему комментаторами в игре вы выбрали именно ведущих радио Maximus – Бачинского и Стиллавина? Каково было с ними работать на студии?

**GE:** Еще с самого начала мы задумали, что в игре обязательно должны быть ведущие. Однако позже у одного из продюсеров «Адреналин-шоу» родилась идея использовать диджеев радио Maximus Геннадия Бачинского и Сергея Стиллавина. Сейчас Бачинский и Стиллавин на пике популярности, их любят миллионы, а значит, появление этих диджеев в комментаторской кабине нашего реалисти-шоу будет встречено на ура! И работать с ними было легко.

**«Шпили»:** Дни до выхода вашего детища уже можно сосчитать на пальцах! Я знаю, подобные чувства невозможно описать словами, но все же, как бы вы прокомментировали-

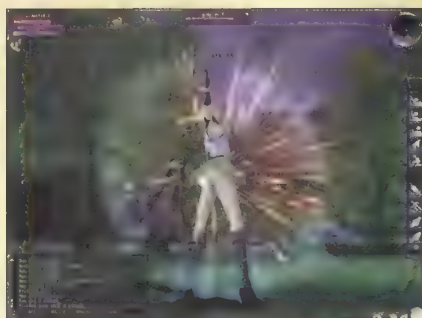
вали настрой вашей команды?

**GE:** Бодрый, но в ожидании немного нервничающий. Все-таки это первый для нашей компании проект, выполненный на таком серьезном уровне. В отдельности, специалисты Gaijin Entertainment имеют богатый опыт в работе над созданием компьютерных игр, однако для самой компании выход «Адреналин-шоу» – знаменательное событие, ведь это первый наш по-настоящему серьезный проект для платформ PC.

**Виталий «Blind» Полищук**



# Lineage II в Украине. Подключайся!



**И**дея небольшого тематического обзора игровых серверов украинского сегмента Интернета созрела уже довольно давно, однако вопрос стоял только за тематикой обзора. Благодаря письмам читателей и фазам Луны, этот вопрос был благополучно урегулирован. Итак, по многочисленным просьбам игровой общности только здесь и сейчас будет приведен краткий список лучших украинских игровых серверов Lineage II с комментариями и спойлерами.

Самый популярный сервер, где можно поиграть в «Линейку», это, конечно же, [www.games.alkar.net/game/lineage2](http://www.games.alkar.net/game/lineage2). На сервере установлены первые «Хроники» (Lineage II: The Chaotic Chronicles, в просторечье C1), но в файловом архиве ссылка дана на более новый клиент – на третью версию «Хроник» (C3). На будущее, что ли? В среднем на сервере тусуется от 500 до 1000 человек. Экономика работает хорошо, PvP'шников наказывают либо судят справедливым самосудом ☺. Есть баги, которые не спешат исправляться, однако GM'ы не сидят сложа руки – банят нахалов, отлавливают ботов, одним словом – работа-

ют. Периодически всё серверное «хозяйство» подвисает, однако так же быстро возвращается к жизни. Есть хороший форум и справочная база данных. Чтобы подключиться, нужно после логина коннектиться к серверу, который «Testing», – тут все слегка наоборот. Иногда лагает.

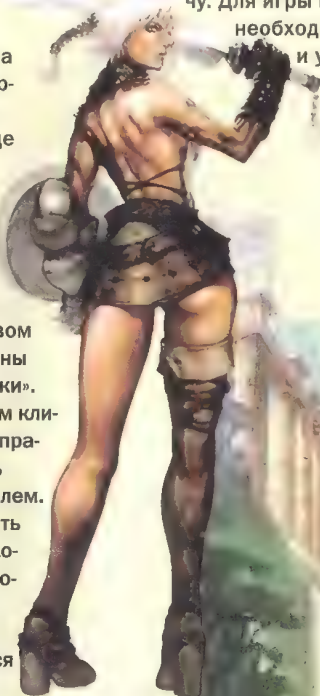
Второй весьма оживленный сервер – [www.lineage2.wnet.ua](http://www.lineage2.wnet.ua), где тоже обитает масса народа. Здесь тоже играют в C1: Harbingers of War, но с недавних пор в тестовом режиме запущены и третьи «Хроники». В общем и целом климат на сервере правильный, играть можно без проблем. Есть возможность переноса высокоуровневых персонажей с других серверов. На сервере имеются архивы C1 и C3.

Неплохой киевский сервер C3 можно найти по адресу [www.la2.kiev.ua](http://www.la2.kiev.ua). Народу по

сравнению с предыдущими двумя ресурсами тут не густо, однако по выходным и вечерам здесь бывает довольнолюдно. Работает все стабильно, на том и спасибо. Буквально недавно здесь начался мега-турнир, победители которого получают принцессу и полцарства в придачу. Для игры на сервере необходимо скачать и установить спе-

циальные заплатки, в том числе и патч безопасности, препятствующий использованию ботов и прочих нечестных приемчиков. Мера правильная, и непонятно, почему такого не наблюдается на многих других серверах.

Жители Мариуполя наверняка знают этот адрес – [la2.meganet.org.ua](http://la2.meganet.org.ua). На мариупольском сервере Lineage II





установлены C3: Rise of Darkness. Игроков немного, отношение к новичкам в основном колеблется от нейтрального до дружелюбного. Ресурс в целом стабилен, однако случаются лаги и зависания. Есть возможность переноса высокоуровневых персонажей с других серверов, однако GM'ы не слишком торопятся переносить аккаунты игроков, так что желающие поиграть здесь пусть наберутся терпения заранее. Как и в предыдущем случае, установка патча безопасности здесь обязательна.

Inner Planes Lineage II: The Chaotic Chronicle – хороший днепропетровский сервер

с третьими «Хрониками», размещенный по адресу [www.la2.dp.ua](http://www.la2.dp.ua). Патчей для автоматической настройки клиента нет, всё придется делать вручную, как сказано в специальном разделе на сервере, посвященном этому вопросу. Официальный сайт уже длительное время находится «на стадии разработки», так что информации маловато, и черпать ее придется из других источников.

Еще один киевский сервак с третьими «Хрониками» – [www.la2.in.ua](http://www.la2.in.ua) – отличается небольшой вместительностью, временами не особенно стабилен и, как следствие, не особо

популярен. Для подключения необходимо скачать и установить патчи и исправленный файл la2.ini.

В последнее время звезды отечественного киберспорта крепко подружились с онлайн-играми, и в особенности на Lineage II. Особенно отличился товарищ pro100.Junior – этот деятель открыл в Харькове сервер Lineage II Chronicle 3 – Rise of Darkness. Вот такой интересный получился сервак с киберспортивным уклоном. Народу тут бегают достаточно, причем запросто можно встретить немало наших знаменитостей. Если заинтересовались,

милости просим на [www.l2online.net](http://www.l2online.net).

Вторые «Хроники» – это не рыба не мясо, такое встретишь разве что в Одессе, зайдя по ссылке [lineage2.od.ua](http://lineage2.od.ua). После закачки и установки клиента придется установить патч и кое-что прописать ручками. Народу здесь не густо, стабильность средняя, лаги временами несносные. В общем, здесь вам не тут, как говорят в Одессе.

Ну вот, самые лучшие украинские игровые серверы Lineage II названы, выбирайте, качайте, настраивайте клиент – и в бой за экспой!

## ВДВІЧІ КРАЩА ПРОПОЗИЦІЯ!

**Акція по виділених лініях:\***

- у 2 рази більше трафіку!**
- безкоштовне підключення!**



\*подробиці за тел. 238 89 89 [www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)

Акція з 01.09 до 31.10.2005 р.

# Искусство любителей аниме и не только!

Взяв слово «разнообразный» ... она не вполне представляла себе, что это значит, но слово ей нравилось.

Терри Пратчетт «Творцы заклинаний»

Сегодня мы поговорим о таком интересном явлении в среде аниме, как фанарт. Что же такое фанарт? Может, слово «фанаруто» – как произнес бы японец – произошло от названия какого-нибудь сумасшедшего аниме? (Рис. 1) А может быть, это со-



Рис. 1

кращение от слов «фантастический арт»? Все может быть, но мы откроем вам глаза на действительность.

Фанарт – это чаще всего рисунки на любимую тему, созданные фанатами чего-либо, имеющие непосредственное отношение к самому объекту фанатения и, как правило, изображающие любимых персонажей или любимые сцены фильмов. В понятие фанарта входят рисунки, картины, скетчи и даже скульптуры и куклы (рис. 2), изготовленные фанатами по мотивам фильмов,



Рис. 2

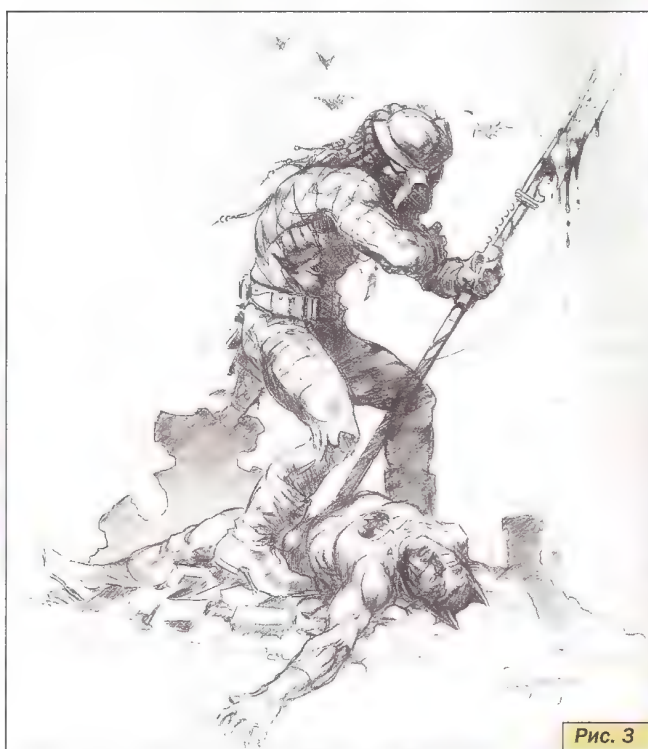


Рис. 3

игр, литературных произведений, аниме, манги, комиксов и так далее. Фанарт, например (рис. 3), показывает интересную смесь двух известных персонажей, где не хватает толь-



Рис. 4

ко подписи типа «А говорил, тоже Хищник...».

Продолжая тему фильмов: любители аниме рисуют замечательные фанарты на «Матрицу» (рис. 4). Иначе (рис. 5) рисо-

вал один известный корейский художник, что заметно по качеству прорисовки и динамичности поз. На анимешных сайтах также можно найти очень много интересного и смешного фанарта на Гарри Поттера (рис. 6)

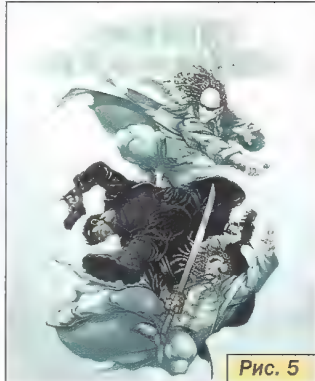


Рис. 5

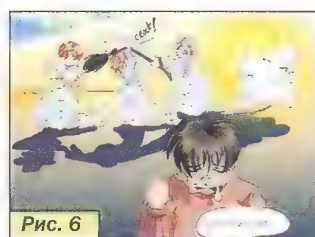


Рис. 6

Нельзя не вспомнить фанарт на старые добрые сказки! Прекрасный экземпляр – картинка Ильи Комарова под названием «Белоснежка и семь гномов» (рис. 7). Или, например, замечательный рисунок художника Аку-Аку на тему «Чебурашка и крокодил Гена спасают галактику» (рис. 8). Этот художник стал известен в Интернете именно благодаря своим необычным фанартам с этими известными персонажами. Кстати, для популяризации серий «Звездных войн» Лукас решил выпустить многосерийный комикс, а вернее мангу по всем частям



Рис. 7



Рис. 8



Рис. 9



Рис. 10

«Звездных войн», начиная с самых первых (рис. 9, 10). Для этого он обратился к достаточно известному в Японии мангаке Шин-Ичи Хиромото.

Нередки фанарты по компьютерным и консольным играм. Посмотрите на интересный экземпляр рисунка по игре Castlevania (рис. 11). Еще один рисунок на игру Magna Carta



Рис. 11

(рис. 12) нарисован профессиональным корейским мангакой; сходство определенно есть.

Сразу же после выхода в свет манги «Ника» (рис. 13) русского

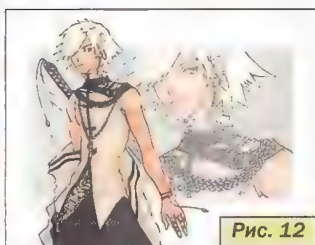


Рис. 12



Рис. 13

мангаки Богдана стал появляться фанарт и на его персонажей (рис. 14), что говорит о достаточной доли популярности в среде



Рис. 14

наших отаку. Среди отечественных мангак и комиксистов считается хорошим тоном рисовать фанарт на персонажей, придуманных другим отечественным художником. Но эта тема стоит отдельного обсуждения.

Если хорошо задуматься, то можно назвать основные критерии фанарта: качество исполнения, сходство с оригиналом, оригинальность идеи. Естественно, качество рисунка зависит от мастерства и опыта художника. Согласитесь, что не многим нравятся рисунки любимых персонажей, нарисованные третьеклассником на грязном листе бумаги, а потом отсканированные и выложен-

ные в Интернете на всеобщее обозрение.

Многие анимешники готовы потратить уйму времени, чтобы добыть из сети какую-нибудь красивую новую картинку персонажей аниме, которое снималось лет десять назад. Кроме того, на всё новенькое – аниме, мангу и игры, – как правило, сразу же находятся фанаты, готовые изрисовать целые кипы бумаги рисунками со своими любимыми персонажами. Встречаются случаи, когда компании находят талантливый фанарт (рис. 15) абсолютно неизвестных художников, приглашают таких самородков к себе и берут на постоянную работу. То есть фанарт должны рисовать фанаты, при этом никто не отрицает, что даже профессиональные мангаки могут быть фанатами определенных произведений. На их официальных сайтах можно часто увидеть даже отдельный раздел с их фанартными рисунками на игры, аниме, фильмы и прочее.

Второй критерий фанарта – сходство с оригиналом какого-либо персонажа – всегда вызывает жаркие дискуссии на художественных форумах. Понятно, что далеко не каждому художнику удастся верно передать черты лица (рис. 16), но не стоит забывать и о том, что у каждого художника есть стиль. И если это уже утвердившийся стиль, то изменить его практически невозможно или же очень сложно. С одной стороны, оригинальный стиль рисования



Рис. 16



Рис. 15

даже добавляет персонажу определенную интересность, с другой – иногда портит общее впечатление от картины. Яркий пример: корейка, практически постоянно рисующая кawaii-легкие рисунки, недавно нарисовала вот такой фанарт (рис. 17). В принципе, красиво, да, но вы ни за что не догадаетесь, что это – Хоаранг из пя-



Рис. 17

того Теккена! Вы не увидите здесь его жесткой панк-роковой натуры, силы мышц и всего остального, характерного этому герою. Приходится жертвовать либо одним, либо другим.

Конечно же, в фанарте профессиональных мангак оригинальный стиль художника чаще всего отлично дополняет рисунки (рис. 18) и делает их на порядок ярче для восприятия, чем обыкновенный «любительский» фанарт. Так как стиль художника часто процентов на восемьдесят зависит от техники рисования, то это тоже дает определенный эффект в рисунках (рис. 19). Еще одна интересная разновидность фанарта – это фанарт не на опре-



Рис. 18

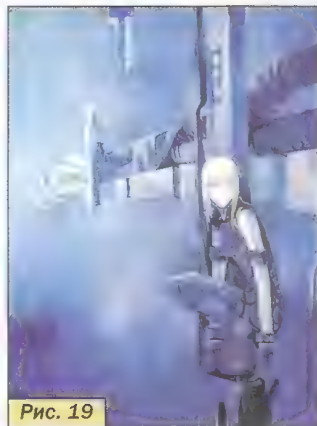


Рис. 19

деленное произведение, а на сам стиль того или иного художника. Мне чаще всего доводилось видеть подобный стилистический фанарт на студии КЛЭМП (рис. 20). Истинные фанаты КЛЭМП любят очень громко ругаться по этому поводу, что, мол, так нельзя, и никакой это не КЛЭМП, так как КЛЭМП, как и Бог, только один... но, тем не менее, сохраняют подобные вещи у себя на компе. Ведь рисунки-то действительно красивые!

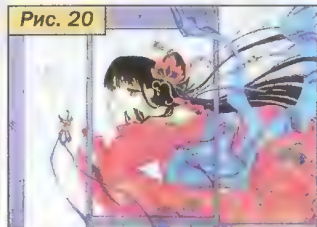


Рис. 20

Но самый интересный, на мой взгляд, критерий – оригинальность идеи фанартного рисунка. Что же под этим подразумевается? Понятно, что тридцать различных рисунков, где персонаж просто стоит или сидит на невнятном фоне, не вызывают особого интереса. Гораздо интереснее, если есть ракурс, хорошая покраска, и, кроме того, заложенная в рисунок идея достаточно интересна,



Рис. 21

оригинальна или самобытна. Взять, к примеру, абсолютно кawaiiный фанарт к игре BloodRayne (рис. 21), ведь, несмотря на простое исполнение, рисунок претендует на гениальность!

Популярен также сезонный фанарт, то есть нарисованный под определенный сезон года или праздник. Интересными идеями больше всего наполнены новогодние фанарты. По праву можно назвать интересной идею фанарта, где на горнолыжном курорте Ева на скейтборде отдыхает от трудовых будней (рис. 22).

Также очень популярным подвидом фанарта является

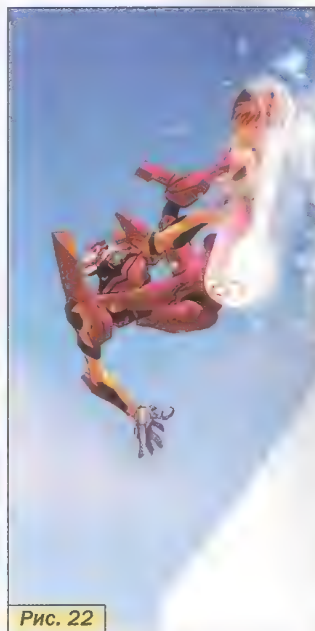


Рис. 22

смесь персонажей из разных аниме или произведений в одном рисунке. Как правило, такие фанарты рисуют любители фанфиков или поклонники каких-то персонажей аниме, фильмов, игр. Данный рисунок (рис. 23) представляет собой смесь Гарри Поттера и аниме Наруто. Еще более интересной,

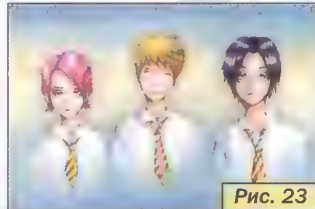


Рис. 23

на мой взгляд, выглядит следующая (рис. 24) смесь аниме Евангелион и Покемоны. Автор достоин аплодисментов как за идею подобного фанарта, так и за техническое исполнение и сходство персонажей.

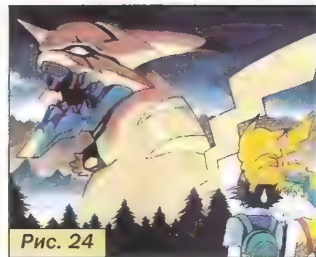


Рис. 24

Еще один рисунок (рис. 25), благодаря использованию «чибики» – детской уменьшенной версии героев – вызывает улыбку, несмотря на изображение классической вражды Алукарда и Алекса. Любый фанарт с использованием «чибики» автоматически выглядит кawaiiным и юморным, особенно,

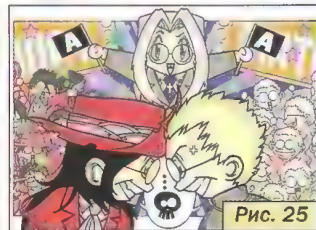


Рис. 25

если он нарисован на серьезных персонажах. Отдельной статьи заслуживает обсуждение фанарта в виде манги, а именно додзинси. Это манга неизвестного художника-мангаки об известных персонажах популярной манги (рис. 26). Как известно, многие додзин-

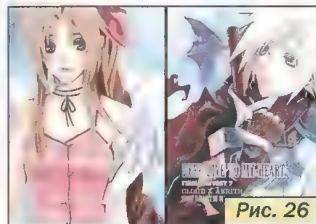


Рис. 26

си в Японии становятся так же популярны, как и оригинал, и издаются огромным тиражом. Но для создания додзинси необходимо очень много труда, потому что процесс создания любой манги – дело несложное и кропотливое. Так что не многие авторы решаются на этот вид фанарта, ведь проще нарисовать одну картинку, чем двести страниц манги.

Тема эта столь же сложна, сколь интересна. Надеемся, эта лекция о фанарте вам многое разъяснила.

Но если есть вопросы и пожелания – отправляйте их на [shpil@comizdat.com](mailto:shpil@comizdat.com)

Happyess vs Sovo

[www.logizmo.com.ua](http://www.logizmo.com.ua)  
[www.logizmo.com.tr](http://www.logizmo.com.tr)

[www.logizmo.com.ua](http://www.logizmo.com.ua)  
[www.logizmo.com.tr](http://www.logizmo.com.tr)



**ЯК ЗАМОВИТИ  
ПОЛІФОНІЧНУ МЕЛОДІЮ:**

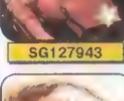
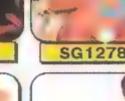
1. Замовляеш,  
наприклад,  
**TARKAN-DUDU**,  
набери!

2. Відшли  
**SMS**  
на номер!



## ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

	
SC50291	SC29367
	
SC16619	SC64361
	
SC127292	SC67019
	
SC31901	SC114355
	
SC63022	SC105695
	
SC7736	SC63393

				
SG127902	SG128002	SG128081	SG128033	SG128059
				
SG127943	SG127955	SG127897	SG128003	SG128142
				
SG127392	SG128064	SG127981	SG127896	SG127974

				
SG128139	SG128082	SG110866	SG128058	SG128061

### АНИМАЦІЯ

	
SG110817	SG110824

### HOT GIRLS

			
SG127184	SG127989	SG127983	SG127935

			
SG128019	SG128005	SG128024	SG128037

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700.  
Дочекайтеся отримання записів, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна – 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

UMC, Ліч. Держ. ком. № АН – 7201878 від 29.12.2004р.  
Київстар, Ліч. Держ. ком. № АН – 001903 від 12.04.2001р.

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

# SonyEricsson W550i

**К**омпания Sony Ericsson продолжает радовать поклонников своей продукции новыми неординарными решениями по интересной цене. Не успели поутихнуть страсти по поводу чудо-аппарата Sony-



Ericsson W800i, как был анонсирован ее «младший брат» – W550i.

Данная модель обладает массой достоинств и наверняка заинтересует всех модников и модниц, желающих иметь стильный телефон с максимумом полезных функций. Фактически W550i – это видоизмененный S600, который, в свою очередь, создавался на основе S700.

Аппарат выполнен в поворотном форм-факторе и представлен в трех стандартных для SE цветах – оранжевом, голубом и серебристом. Бла-

годаря сменным панелям Style-Up телефон с легкостью можно «перекрасить» в свой любимый цвет.

Необычный форм-фактор выдвигает повышенные требования к качеству сборки. И следует сказать, с этим у W550i проблем нет – люфты и щели отсутствуют, детали корпуса плотно прилегают друг к другу. Телефон можно использовать в любом положении – сложенном, разложенном или повернутом на 90°.

W550i – второй аппарат серии Walkman, что подразу-



мекает наличие полнофункционального медиа-проигрывателя и FM-радиоприемника. Объем встроенной памяти, доступной пользователю, равен 256 MB, память распределяется динамически. В телефоне отсутствует слот для карточек Memory Stick, но ввиду наличия USB-выхода это не является недостатком, к тому же телефон можно использовать как обычную флешку. Заряда

мощной Li-Ion-батареи хватает на то, чтобы слушать музыку и радио несколько суток напролет. W550i может похвастаться мощными стереодинамиками, звук чистый и громкий, 40-тональная полифония звучит просто потрясающе, особенно мелодии с голосом.

Огромный дисплей с диагональю 4,57 см и разрешением 176x220 пикселей идеально подходит для игр, чтения книг, просмотра WAP и WEB-страниц, фотографий и многого другого. Аппарат поддержи-



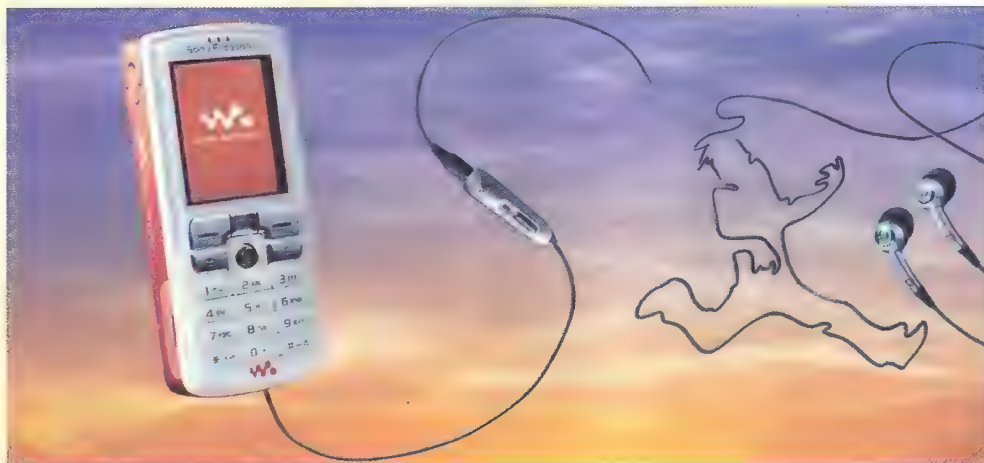
вает Java (MIDP 2.0), мощности процессора хватит для любой трехмерной игры.

В телефоне присутствует 1,3-мегапиксельная камера со вспышкой, ее возможностей достаточно для получения четких красочных снимков. Есть возможность записи видео. Любопытно, что наряду с редактором мелодий MusicDJ появился и редактор видео-файлов – VideoDJ.

Коммуникационные возможности телефона представлены в полном объеме: ИК-порт, Bluetooth, SMTP/POP3 почтовый клиент, встроенный WAP и HTML-браузеры.

В комплект поставки входят стереонаушники, кабель USB и диск с программным обеспечением для синхронизации с компьютером и копирования музыки.

По своим характеристикам и функциональным возможностям SonyEricsson W550i не имеет аналогов, а благодаря вполне адекватной цене может стать неплохой альтернативой W800i или K750i.



ЗАМОВЛЕННЯ ГРИ, НАДІШЛИ З КОДОМ

НА НОМЕР:

**105336**

**JAVA ГРИ**

**GAMICO**  
ШЕБІШЕДОР  
WWW.GAMICO.COM.UA



**TROY**

Допоможи командору грецької армії виграти війну.

**SG1489**



**GANGLAND**

В сонячному місті Палермо, убили твого друга. Віддяч убивці.

**SG1453**



**DESERT TANKS**

Пречудова графіка, твоя мета - знищити танки супротивника.

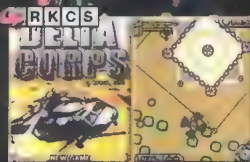
**SG1449**



**STRIP BLACK JACK**

Пограй в карти на роздгання...

**SG1476**



**DELTA CORPS**

Міністр оборони був викрадений екстремістами. Твоя місія врятувати його життя.

**SG1447**



**CRIME REPORTER**

Папараци-криміналіст, не на своєму байку по лезу ножа. Обережніше! Багаторівнева гра.

**SG1446**



**CHERRY POPPING**

Пригости дівчину агідками, і вона тобі віддасть :))

**SG1444**



**BLOODY FAIRY**

Твоя функція - повбивати злих монстрів, зайняти планету від загарбників. Гра з чудовою графікою.

**SG1441**



**C.O.**

Дуже гарна та захоплююча, багато рівнів стратегія. Танки до бою!

**SG1445**



**CAR RACER 2**

Ще один вид стрітрейсінгу, відчуй справжню швидкість!

**SG1506**



**LETHAL MISSION**

Для гри проходить під час другої світової війни. Ти - розвідник, твоя місія - зруйнувати всі ворожі бази.

**SG1466**



**KUNG-FU FIGHTING**

Захисти свою кохану від мстивої сім'ї Kai-Chiang

**SG1464**



**MIDNIGHT RACERS**

Стрітрейсінг. Ти-кращий? Доведи це і зароби на цьому грошей.

**SG1467**



**MOBILE PET 2**

Виховай та вирости собі друга в телефоні.

**SG1469**



**STRIPPOKER**

Пограй в карти на роздгання...

**SG1484**



**AZTEK WARRIOR**

Стародавній воїн Ацтек де шукати свою кохану, у нього на шляху чимало перешкод.

**SG1510**



**FLIGHT FIGHT**

Ти-суперпілот на сучасному літаку. Твоя місія- знищити авіацію ворога.

**SG1452**



**ZORRO**

Захоплюй гра з відмінною графікою. Занурся у світ пригод Зорро.

**SG1526**



**MISSION VIETNAM**

Ти - воєня у В'єтнам, твоя задача - охороняти стратегічно важливу переправу. Захоплюй екшн.

**SG1468**



**2020 SPECIAL OPS**

Знайди шлях до виходу з підземного лабірину, але будь насторожі, навколо одні вороги!

**SG1502**



**POOL CHALLENGE**

Один з найкращих симуляторів бильярду, не забувай заряджати мобільний.

**SG1521**



**BABE TYPING - SANDRA**

Допоможи Сандрі роздгнутись...

**SG1523**



**MICROFORUM GP**

Відчуй себе пілотом справжнього боліду!

**SG1509**



**WENDY'S SEXY LETTERS**

Венді чекає на листа від тебе...

**SG1525**



**CALL GIRL**

Будь обережний! Твій телефон зараз почне розтавати.

**SG1443**



**HOT COLLEGE**

Відчуй на смак гарячих студенток, але стережись злих прибиральниць.

**SG1516**



**EURO 2004 SHOOT OUT**

Вийеш забувати паналеті? Покажи як це ти робиш, та виграй чемпіонат світу!

**SG1511**



**ALIBABA AND FORTY THIEVES**

Алібаба намагається відшукати скарби розбійників. На поміч йому приходить його кмітлива жінка

**SG1438**



**SWEET PRISONER**

Під час свадьби було викрадено нареченого. Займи дівчину і вона тобі віддасть.

**SG1486**

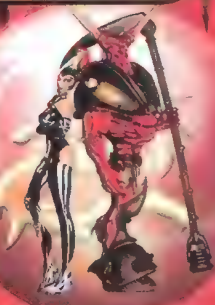
## ІНСТРУКЦІЯ:

- ідентифікація телефону

Введіть в телефоні 105336 з ПДВ та одні SMS

В дпавете код обраної гри на номер 105336  
Гри завантажуються через вар (для замовлення повинні бути активовані та настроєні послуги вар).  
Для абонента Київ стар- 466 0 466,  
для абонентів ЮМЗ - 240 0000.  
У випадку помилкового замовлення, послуга вважається наданою. Відправте SMS-повідомлення на номер 105336.  
Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на ваш телефон через деякий час.  
Ціна: 16 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення

З будь-яких питань, звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт).



# Хот – лучший в Европе

**В**сем киберспортсменам и киберболольщикам физкультуривет! В этом номере «Шпиль!» вас ждет сюрприз:

я предлагаю вашему вниманию интервью с самым выдающимся, самым титулованным и самым известным на просторах нашей страны и за ее пределами кибератлетом Украины. Постоянные читатели не раз встречали его имя на страницах нашего журнала, для многих он стал примером и вдохновил на упорные тренировки. У него нет конкурентов на Родине, зато есть многочисленные фанаты. Конечно же, я говорю о **Михаиле Новопашине**, известном среди геймеров как **SK.HoT.C-club**.

Причин взять интервью у Михаила всегда хоть отбавляй, и вопросы, ответы на которые хотели бы услышать многие читатели нашего журнала, всегда найдутся. Однако нам нужен был повод, и им стал триумф – иначе не назовешь! – Миши на Кубке Европы, что состоялся в конце сентября в Голландии. Этот турнир, отборочные игры которого проходили онлайн, собрал восемь лучших варкрафтеров Старого света. Среди претендентов на Кубок значились такие «боги», как чемпион WCG и ESWC – **4K.Grubby**, победитель и призер многих крупных турниров **4K.ToD**, вундеркинд «Варкрафта» из Литвы **mTw-Winner** и другие, среди которых слабых игроков попросту не найдешь.

В сложнейшей борьбе, за которой в течение двух дней следили варкрафтеры со всего мира, Хот поочередно обыграл

всех сильнейших соперников и заслуженно завоевал кубок Чемпиона Европы. Возвратившись в Украину, Миша не долго почивал на лаврах и снова взбудоражил все комьюнити, выиграв престижный международный онлайн-турнир In-Cup. Но и этого ему показалось мало! Уже после того, как было взято интервью, Хот продолжил серию побед, выиграв в один день сразу два чемпионата – всеукраинский турнир серии incybersport LEAGUE и финальный турнир летнего сезона In-Cup, где вновь обыграл многих топовых игроков планеты.

Сейчас в послужном списке некогда никому не известного парня из Броваров не одна победа на турнирах мирового уровня, но главное испытание на прочность еще впереди – на носу финал WCG 2005 в Сингапуре, и все болельщики возлагают на нашего чемпиона большие надежды. В прошлом году он вошел в первую пятерку, а в этом претендует на победу!

В то время как Михаил упорно готовится к главному старту года, вы можете насладиться интервью с этим выдающимся игроком и узнать, в чем причина его успеха. Впрочем, интервью настолько содержательное, что вы найдете ответы и на многие другие вопросы.

**Vegas:** Привет! Несколько дней назад ты одержал триумфальную победу на Чемпионате Европы, расскажи, как тебе это удалось и что стало залогом твоей победы? Ведь с тем звездным составом, что присутствовал на фи-

нале, практически никто не ожидал от тебя такого результата!

**SK.HoT.C-club:** Привет! Во-первых, сам результат – это следствие длительных тренировок. Насчет предсказуемости скажу: я и сам никак не ожидал такого результата, рассчитывал на TOP-3. Если говорить о сильных соперниках – среди них я боялся только Грабби (чемпион WCG 2005).

**Vegas:** Насколько серьезно ты готовился к турниру?

**SK.HoT.C-club:** Я очень упорно готовился к украинским отборочным WCG 2005, а после них в основном отдыхал, однако благодаря тем упорным тренировкам мне удалось показать хороший результат и на Чемпионате Европы.

**Vegas:** Расскажи, как прошел перелет до Амстердама, как ты добирался до места проведения финала, как проходил регистрацию и что делал сразу по приезду на место?

**SK.HoT.C-club:** Визу я получил за два часа до вылета самолета и сразу со шмотками поехал в аэропорт. Но когда я прибыл туда, мне сказали, что мой рейс задерживается и, так как я лечу через Будапешт, существует шанс, что я пробуду там до утра. Но все обошлось, в Будапеште я пробежался по аэропорту и в последний момент таки успел на самолет до Амстердама. До отеля добрался на такси за 70 евро, а дальше все пошло как по маслу. Я очень устал с дороги и приехал довольно поздно, потому

поехал в отель, почитал книжку и лег спать. На следующий день MIU, которому руководство Schroet Kommando наняли машину с водителем, привез нас на чемпионат.

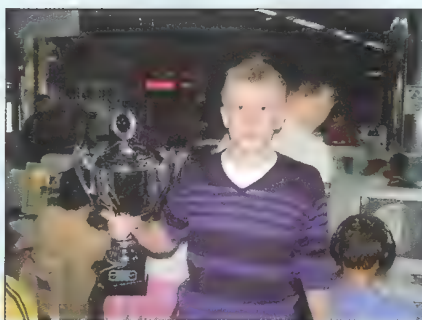
**Vegas:** Как тебе организация Чемпионата Европы?

Думаю, всем будет интересно узнать, как технически проходил турнир такого высокого уровня. Присутствовала ли пресса, телевидение, были ли зоны для зрителей?

**SK.HoT.C-club:** Организация была хорошая, но имелись проблемы с техникой: некоторые компьютеры висли. Для зрителей был оборудован зал, игры комментировал ведущий, также было немало представителей прессы и телевидения.

**Vegas:** К сожалению, по техническим причинам реплеи твоих игр с Грабби были утеряны, а потому комьюнити не смогло воочию убедиться, как был повержен, казалось бы, непобедимый чемпион. На некоторых сайтах в Интернете недоброжелатели, не веря в твою победу, даже пустили слух, что то ли Грабби подарил тебе победу, то ли его попросту дисквалифицировали. Развей сомнения болельщиков, а заодно подробно опиши свои игры с лучшим орком планеты.

**SK.HoT.C-club:** Да, я действительно выиграл у Грабби. Игры проходили на картах GnoIIWood и EchoIsles, и я не пойму, что здесь такого невероятного?! Выиграть у Грабби – это вполне реально.



Относительно самих игр – я очень серьезно готовился к игре с ним, заранее обдумывал, какие карты он вычеркнет, и угадал. Я заранее знал, что мы будем играть на GnoilWood и Echolsles, поэтому подготовил особенные стратегии.

**Vegas:** Что же это за стратегия?

**SK.HoT.C-club:** На EI я пошел в Keeper of the Grove (Хранитель роши). Я знал, что он будет играть через Блейдмастера и ранний барак, поэтому единственным шансом выиграть на этой карте я посчитал только быстрый экспанд. Я появился на правой стартовой позиции и заложил быстрый экспанд с помощью виспа на дереве, а KoTG я выбрал для того, чтобы отвлечь Блейдмастера и не дать ему случайно увидеть экспанд. Мне удалось убить двух рабочих, хотя обоим Грабби добил сам выстрелом бурровса, не дав мне получить за них опыт. В это время у себя на базе я заложил два барака, хантерсхол, а деревом и четырьмя арчерами зачистил место под экспанд. Уже с KoTG я перешел на крипинг фонтана, но тут прибежал Блейдмастер с просветкой и сапогами и убил двух арчеров, хотя я их и пытался спасти. Что тут сделаешь, имба! ☺

Дальше стратегия заключалась в том, чтобы делать масс тир-1 (юниты, которые строятся до апгрейда главного здания) с плавным переходом в тир-2, чтобы защитить экспанд от раша со вторым героем и первыми райдерами. Грабби по выходу второго героя пошел ко мне и одновременно заложил экспанд, в это время у меня завершился тир-2 – я строил много хантресок, так как знал, что он не будет использовать виверн. Я взял бистмастера и пошел им

одним отменять ему строящийся экспанд, а он на броне пришел убивать мне экспанд. Я пытался защитить его своей армией, но он все же убил его, потеряв лишь одного райдера, после чего телепортировался к себе на базу. Я отменил ему экспанд и начал укреплять армию дриадами и талонами. Дальше я снова заложил экспанд, мы долго воевали, он снова убил мне экспанд, но потерял много войска. Я отстроил экспанд в третий раз, он тоже поставил эксп. Мы настроили лимиты, я пришел к нему на экспанд и занял очень удачную позицию – снизу между лесом и его таунхолом. Он не мог добраться до моих арчеров, они стояли полукругом. Я выиграл бой, вся моя армия была побита, но я удержал позицию. И за счет того, что перекрыл эксп, я и выиграл первую игру.

**Vegas:** А вторая игра?

**SK.HoT.C-club:** Вторая игра была на GW, в центре – фонтан маны. Я был на 11 часов, а он – на 6 часов. В этой игре я решил играть через Демон-хантера и быстрый переход в «тех». Я построил 4 арчерки и, гоняясь за Фарсиром по карте, не дал возможности Грабби крипиться до появления у меня второго героя. Вторым героем я выбрал Тинкера и сразу начал крипить стартовую позицию на 12 часов. В это время Грабби был в центре (у меня там стоял глаз): он волком разведаль, где я криплюсь, и со свитком скорости сразу побежал меня поджигать, но забежал со стороны моей базы (слева), а я убил крипов, забрал бутылку на 500 HP и выбежал справа. Дома на базе очень удачно стояли здания, и делался тир-3.

Я побежал Демоном, Тинкером и 4 арчерами крипить стартовый экспанд на 5 часах

прямо возле Грабби; позже я собирался поставить там экспанд первым виспом – разведчиком. Грабби в это время прибежал ко мне на базу и попытался магиями героев выбить строящихся талонов. Так как мои мунвелы были полные, я не высывался, а стоял на месте и лечился. Поэтому мои талоны пережили чейн и шоквейв и защитили базу. Грабби подвел катапульты и хотел рашануть, я купил два свитка и телепортанулс домой.

У меня было 10–12 талонов, Демон, Тинкер, 4 арча, и мы начали бой. Я был уверен, что выиграю, но что-то пошло не так, бой принял затяжной характер – до последних юнитов. Спасало то, что у демона была большая бутылка жизни. Мы разошлись на равных – оба очень потрепанные.

Сразу по окончании боя у Грабби под базой я заложил экспанд, а Грабби занял фонтан и начал подстраивать грунтов, райдеров и каты. Я стоял на 11 часах на нижнем входе по дороге к фонтану и постоянно ставил «factory» Тинкером – создавал подрывников своим героем, пытаясь приблизиться к фонтану, а Грабби тем временем накопил пять катапульт. В этот момент никто не решался напасть – я из-за того, что думал, что у него нет экспанда, и, заложив здание для химер, подстраивал армию с выдуманым преимуществом. Грабби, как он мне сказал после игры, делал то же самое, так как тоже не знал о моем экспе. Наконец Грабби побежал к магазину, который находился на 9-ти часах, и грунты с райдерами растянулись в шеренгу, а катапульты с пеонами не поспевали за ними и были еще возле фонтана. Тут я начал действовать.

Талоны у меня были в двух группах: в первой группе мало (ими я бросал циклон), а вто-

рая – полная (чтобы залетать в катапульты). Первым отрядом с героями я ударился в стенку грунтов, а вторым отрядом залетел к катапультам так, что отрезал им путь к грунтам. Сразу я поднял всех райдеров возле героев. После этого я начал бурнить героев, лишая их маны, и принялся драться с грун-тами. Вторым отрядом я сел прямо на катапульты, поднял в воздух всех пеонов и сразу же фокусом убил две катапульты. Потом поднял второй отряд в воздух и полетел на место главного боя, куда ехали оставшиеся катапульты. Грабби увидел, что дело принимает плохой оборот, и телепортировался.

Так я занял фонтан. Я начал бегать лечиться и строить первых химер. Грабби перешел в контрнаступление, и возле фонтана у нас был очень долгий бой: у него были бетрайдеры, которых он строил, чтобы сбивать летящих талонов, а теперь он сбивал ими химер. Это был очень тяжелый бой, и в конце у нас осталось только по два героя – Демон начал гонять Таурена, загонял и убил. Потом мы опять начали отстраивать юнитов, а я решил заложить эксп на 12 часов, пришел туда и увидел там экспанд Грабби! Я сразу же пришел на эксп с героями пятых уровней и химерами; Грабби телепортировался, пытаясь спасти экспанд, но уже ничего не смог сделать.

Интересно, что мы в течение игры оба разведали всю карту, кроме соседних позиций, и не нашли экспанды друг друга! ☺

**Vegas:** Как я понял, игры с Грабби были действительно очень напряженные, но, кроме него, на финале Еврокапа было много сильных соперников – ToD и Winner, например. Ты играл и с ними



и у всех выиграл. Но было бы интересно услышать, кто же был для тебя наиболее сложным соперником?

**SK.HoT.C-club:** Наиболее сложным соперником был GrubStar (так часто называют Грабби) ☺. Остальные играют тоже очень хорошо, но наиболее напряженные игры у меня были именно с ним.

**Vegas:** Ты общался со звездами WarCraft III мировой величины, а многие украинские крафтеры мечтают узнать о них побольше. Расскажи, что из себя представляют «иконы WC3 сцены»? С кем из них тебе было интересно общаться, а кто, может, оказался тебе не по душе?

**SK.HoT.C-club:** Не слишком положительным персонажем может показаться Winner: в жизни он вроде скромный и застенчивый парень, а в battle.net – жуткий ноуманнер и, якобы, крутой чел. Игроки 4Kings на первый взгляд немного высокорослы, но в целом они вполне нормальные ребята. И насчет Тода, которого так не любит комьюнити, – он тоже абсолютно нормальный человек!

**Vegas:** Как проводил время после турнира? Успел заглянуть в квартал красных фонарей? ☺

**SK.HoT.C-club:** Квартал красных фонарей, извините, не посещал, так как семейный долг не позволяет, но зато с Инсмонией и Миу заглянули в Кофишоп (бар, где легально продаются легкие наркотики лицам старше 18 лет – даже паспорт проверяют!).

**Vegas:** Ты очень креативный игрок, это подмечают даже твои оппоненты и завистники, о фанатах я молчу. В каждой игре

ты стараешься чем-то удивить своего противника, часто играя не самыми сильными стратами, но такими, которым неподготовленный игрок просто не в состоянии противостоять. Это твой стиль игры. Расскажи о нем подробнее. И, если можно, расскажи, как проходит процесс «рождения» страты: по каким принципам ты выбираешь стратегию игры на каждый конкретный матч?

**SK.HoT.C-club:** Во-первых, «обычность» или «необычность» стратегии происходит от того, какие стратегии игроки используют против меня. Как правило, в определенный момент времени в народе популярны определенные стратегии. Перед игрой я пытаюсь представить, как будет играть противник, и придумываю стратегию, которая не даст ему осуществлять его планы или задаст мой ритм игры.

Например, как поступить в случае игры против орка на старом EI, когда он берет Блейдмастера? Если играть стандартно, противник может выкрипить фонтаны, получить преимущество и тем самым задать ритм игры, поэтому нужно помешать ему! Кипер при игре с Грабби не давал ВМ крипиться, экспанд давал преимущество мне. В общем, главное – знать, что будет делать противник, и сделать так, чтобы его планы не осуществились, и дальнейшая игра пошла под мою диктовку. Всякие неожиданности тоже нужно свести к минимуму – для этого нужно тщательно продумать все варианты развития событий и действия противника в различных ситуациях.

**Vegas:** Ты являешься примером для многих начинающих киберспортсмен

нов у нас в стране. Какими качествами, по-твоему, нужно обладать, чтобы добиться тех же успехов, которых добился ты?

**SK.HoT.C-club:** Ну, я еще не добился того, чего хочу, но начинающий игрок, по-моему, должен обладать такими качествами, как настойчивость и талант, а также умением совмещать повседневную жизнь и тренировки.

**Vegas:** Кроме личных качеств, что еще нужно иметь игроку, чтобы раскрыть свой талант и добиться результатов?

**SK.HoT.C-club:** Я считаю, что нужны хороший Интернет, просмотр реплеев, отработка стратегий и просто побольше тренировок.

**Vegas:** А как бы ты расставил приоритеты для таких составляющих тренировок, как «Тренировочные игры», «Анализ собственных ошибок», «Обдумывание новых стратегий», «Просмотр демов отцов и анализ их игр»? Что из этого важнее? Как зависят эти приоритеты от уровня игры игрока? И сколько времени ты сам уделяешь каждому из этих пунктов?

**SK.HoT.C-club:** Я думаю, самым важным являются тренировки – они дают опыт и улучшают контроль в процессе игры. Немаловажным является просмотр записей игр отцов и изучение всяких фишек игры. В принципе, начинающим геймерам можно играть стратегиями известных игроков, пока они не достигнут такого понимания игры, что сами смогут изобретать что-то свое.

**Vegas:** Хотелось бы услышать от тебя несколько основополагающих сове

тов новичкам. Возможно, твои слова побудят кого-то начать серьезно играть и изменять чью-то жизнь, а Украине подарят новых чемпионов! ☺

**SK.HoT.C-club:** Бросайте шпилить, конкуренция нам не нужна! ☺

**Vegas:** Кстати, несколько интересных вопросов нам прислал один из почитателей твоего таланта. Ответь, пожалуйста, и на них:

**Deep.Orcrest:** Ощущает ли давление скептически настроенных людей комьюнити на моральный дух? В общем, когда говорят «Хот – плохой игрок», это еще напрягает, или тебе уже давно плевать на них?

**SK.HoT.C-club:** Это «напрягает», но, вместе с тем вдохновляет: хочется доказать, что люди, которые так говорят, не правы, и я могу выигрывать.

**Deep.Orcrest:** Хот один из самых маннерных госу, о которых я слышал. Странно, как ему удалось не заполучить звездную болезнь, выигрывая турниры и работая в международной команде Schroet Kommando?

**SK.HoT.C-club:** ..Ignored newb!

**Vegas:** Теперь я хотел бы обратиться к недавним событиям. Вчера ты выиграл второй в своей жизни Inscip, причем в финале встречался с корейцем, а за два тура до этого обыграл литовца Винера. Расскажи немного о том, насколько сложно было выиграть этот турнир. Возможно, вспомнишь какие-то интересные игровые

моменты, о которых стоит упомянуть особо?

**SK.HoT.C-club:** Особенно мне запомнился момент в игре с хуманом из команды u5, когда Нага убежала на трех хитах, включив манашилд (смотрите демку в демопаке на диске). Также запомнилась игра с of-fak на TI, где я был настолько в себе уверен, что расслабился и проиграл первую игру. Интересной была игра с Чеком на LT, где в практически проигрышном положении я нашел два тома скелетов. После победы над Винером я почувствовал в себе силы и был уверен, что именно сегодня я должен выиграть, и вообще у меня уже с утра было хорошее настроение. ☺

**Vegas:** Грядет финал WCG, на котором на тебя возлагаются особые надежды, а потому я не мог не затронуть эту тему. Начну изда-лека — с Кореи! Недавно завершились корейские отборочные WCG, и мы узнали сенсационную новость:

Moop — главный фаворит — не получил путевки на финал в Сингапур, ее не получил и Закард — прошлогодний серебрянный призер.

Как тебе это известие и насколько этот факт повышает твои шансы на победу на WCG 2005?

**SK.HoT.C-club:** Первое — на-счет Закарда: я его и не считал фаворитом. Он уже не тот, что был раньше. Проигрыш Муна — результат того, что Фов просто лучше играл. На мои шансы это никак не влияет, так как там и без Муна будет очень много игроков, у которых без жестких и напряженных тренировок выиграть будет практически невозможно.

**Vegas:** Почти все финалисты уже известны, и потому уже сейчас ты можешь назвать своих основных конкурентов на WCG в Сингапуре. Скажи, кого больше всего опасаться и как будешь готовиться к турниру?

**SK.HoT.C-club:** Я никого не опасуюсь, так как считаю, что

у каждого есть шанс победить. А назвать самых опасных соперников... я, пожалуй, назову Грабби, Фова, Soju, Дедмена, HomeRunball'a и ToD'a.

**Vegas:** Какие турниры, кроме WCG, ты планируешь посетить в ближайшее время?

**SK.HoT.C-club:** В эти выходные будет первый турнир incybersport LEAGUE в компьютерном клубе Samsung C-club Metrograd, так же в этот день будут финалы InCup, в которых я приму участие, играя с лучшими игроками мира. Приглашаю всех принять участие в турнире, этом и последующих, а также посмотреть на мои игры в InCup. Сделать это можно всё в том же Samsung C-club, который находится в столичном ТЦ «Метроград».

**Vegas:** Как думаешь, тебя пригласят на Blizzcon? Собираешься ли участвовать в отборочных играх на следующий WEG и покорять Корею? (Позже Хота дей-

ствительно пригласили на Blizzcon, однако ему пришлось отказаться по причине оформления визы в Сингапур — прим. ред.)

**SK.HoT.C-club:** Я думаю, что меня не пригласят. У меня был бы шанс, если бы я выиграл CPL в Далласе, но я туда не смог поехать, и теперь, если смотреть правде в глаза, шансов у меня нет. Насчет WEG — я приму в нем участие, только если время проведения чемпионата сократят до минимума или чемпионат будет проходить во время каникул, так как у меня и так проблемы в универе, и я не могу уехать на месяц или два.

**Vegas:** Спасибо за интервью. Желаем тебе побольше громких побед! В первую очередь желаю тебе раздать на WCG в Сингапуре!

**SK.HoT.C-club:** И тебе спасибо! Буду тренироваться и постараюсь показать хорошую игру.

Геннадий «Vegas» Веселков

**digital news**

КОМПЬЮТЕР • МОНИТОРЫ • ДВД • ВИДЕОКАМЕРЫ • ЦИФРОВАЯ ФОТО

**dn**

**ВЕСЬ СВІТ ЦИФРОВОЇ ТЕХНІКИ**

**СВЯЗЬ НА ПУБЛИКЕ**  
ПРИЗНАТИ БЕЗПЛАТНИЙ ІНТЕРНЕТ

**РІСАРА для ФОТОЛЮБИТЕЛІВ**  
СПЕЦПРИЛОЖЕННЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ХУДОЖНИКІВ

**ПОКУПАЄМО ФОТОКАМЕРУ**  
А ЧТО СЛЕДУЕТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

**АУДИОКНИГИ для твоего MP3**  
КАК ПОСЛУШАТЬ ЛЮБИМУЮ КНИГУ

**ПРОВОДЫ ПРОВОДОВ**  
НОВИНКИ БЕСПРОВОДНЫХ УСТРОЙСТВ

# Moonspell

## Вперед из темноты

Эта группа появилась на метал-сцене, как метеор. В 1995 году она выпустила блестящий дебютный альбом *Wolfheart*, через год – достойное продолжение, гениальный *Irreligious*.

На первый взгляд очень странно, что музыканты группы Moonspell – португальцы. Такая, как у них, музыка вообще-то испокон веков отдается на откуп всё больше норвежцам и прочим представителям скандинавских стран. Это порой мрачный, гротескный и агрессивный, скроенный по разработанным еще в середине 90-х «золотым» канонам жанра, а порой необычайно красивый, мелодичный, утонченный, пропитанный мистической атмосферой прекрасно звучащий, но все-таки – Black Metal.

В то время, как большинство групп этого некогда «мужественного» жанра давно погрязли в самоповторах и унификации, порождающей музыкальную убогость, Moonspell по-прежнему остаются новаторами. *Wolfheart*, *Irreligious*, *Second Skin*, *Sin/Pecado*, *The Butterfly Effect*, *Darkness and Hope*, *The Antidote* – за более чем десять лет своего существования музыканты не выпустили ни одного альбома, похожего на предыдущий. А ведь это непросто, быть новатором в таком, казалось бы, узком жанре и не повторяться, в том числе и в собственном звучании. Однако Moonspell это удается. Музыканты группы убеждены, что перемены – это естественная, органичная и положительная вещь. «Для нас музыка – это вызов, испытание, планка, которую надо брать постоянно. Гармония и разрушение одновременно. Только через перемены мы можем вписать новые страницы в вечность, отбрасывая то, что ей не принадлежит».



Перемены в музыке Moonspell являются предметом постоянной, горячей полемики. Тем не менее про любой альбом Moonspell можно говорить, что он лучший из всех семи записанных группой.

В эксклюзивном интервью для журнала «Шпиль» лидер и вокалист группы Moonspell Фернандо Рибейро рассказывает о себе и своем творчестве.

**Шпиль:** Если бы Вы не стали звездой рок-музыки, какая участь была бы Вам уготована, как Вы думаете?

**Фернандо Рибейро:** В свое время я изучал философию в Лиссабонском Классическом Университете. Моя заветная мечта была – стать преподавателем. Но, как видно, не судьба. На самом деле, я никогда не мечтал стать рок-музыкантом, хотя всегда увлекался экстремальной музыкой и писал песни. И, честно говоря, до сих пор со страхом вспоминаю тот день, когда стал рок-музыкантом.

**Шпиль:** Расскажите о самом первом концерте Moonspell.

**Фернандо Рибейро:** Для меня это был особенный день, так как мы долго к этому готовились, выбирая подходящий момент и повод, чтобы всё получилось именно так, как мы мечтали во время наших бесед на репетиционной базе. Но не всё прошло так гладко, как хотелось бы. Мне пришлось самому доставать освещение, к тому же у нас не было звукооператора. Тем не менее это был для нас истинно великий момент. После выступления на шоу Portuguese Metal мы покинули сцену под шквал аплодисментов, что в то время было большой редкостью для Португалии. Дело в том, что в далеком 1993 году португальцы

не особо жаловали тяжелую музыку.

**Шпиль:** Над какими альбомами группы Вам больше всего понравилось работать? И что больше всего привлекает Вас в работе над альбомом?

**Фернандо Рибейро:** Честно говоря, в работе над каждым альбомом были свои положительные и отрицательные моменты. Иногда приходишь в студию, скажем так, не в духе, не попадаешь в ноты, такт и т.д. В итоге все на нервах, приходится по несколько раз переигрывать один и тот же кусок снова, снова и снова... И ничего не получается. А иногда ты настолько воодушевлен,

что просто растворяешься в музыке. Вокруг стоит потрясающая энергетика и всё получается просто великолепно.

Мне нравилось проводить время в студии звукозаписи, работая над нашим последним альбомом *The Antidote*. Также мне нравилось работать над *Darkness and Hope* и *The Butterfly Effect*.

В любом творческом процессе меня больше всего привлекает возможность по-настоящему раскрыться, показать, на что ты действительно способен, достичь совершенства в чем-либо. Ведь у каждого из нас есть скрытые способности и возможности, о которых мы даже и не подозреваем и зачастую не можем постичь в силу



## Moonspell

Sin pecado  
Butterfly effect  
Darkness and hope

нашей легендарной человеческой «ограниченности».

**Шпиль:** Где Вы черпаете вдохновение для Ваших необыкновенных стихов? Ваши песни очень melancholic, порой чувственные и проникновенные, а порой мистические.

**Фернандо Рибейро:** Внутри себя, в окружающих меня людях, причудливых поворотах судьбы, философских трактатах, книгах. Для меня не существует одного источника, я постоянно нахожусь в поиске чего-то нового. Меня привлекают такие темы, как любовь, смерть, религия, мистика, различные научные концепции. Каким бы извилистым ни был наш путь и сколько бы ни было перекрестков и ответвлений, мы всегда точно знаем, куда он нас приведет. Но при этом очень важно сохранять темп и оставаться открытым для новых идей, мыслей и чувств.

Что же касается непосредственно песен (исполнения песен — прим. автора), то я просто пытаюсь сделать свои слова живыми. Именно поэтому я пою, а вовсе не потому, что у меня есть к этому особый талант. Я всегда стараюсь сделать свои песни как можно более глубокими, наполненными смыслом и чувствами.

**Шпиль:** Одним из самых неоднозначных и сложных Ваших альбомов стал *The Butterfly Effect*. Расскажите, пожалуйста, о концепции и философии этого альбома.

**Фернандо Рибейро:** Я родился в конце 70-х годов и пережил 80-е. Все, кто жили в этот

период, находились в постоянном страхе, ожидая Судного Дня и считая дни, оставшиеся до нашей смерти. Причиной этого была и холодная война, и бесчисленные пророчества астрологов и религиозных культов, предсказавших наступление Апокалипсиса в 2000 году. *The Butterfly Effect* — серьезный альбом о теории хаоса, о том, что нас ждет за этой гранью. В итоге он получился отчаянно депрессивным, почти взвешенным. Гипнотическое кружение разболтанных гармоний, ломанные, бьющиеся в стекло ритмы, надрывный гитарный скрежет, пробуждающий странные чувства, холодные и неуютные. Наверное, это самый сложный для осмысления альбом, как с точки зрения текстов песен, так и музыки.

**Шпиль:** Расскажите о создании Вашего последнего альбома *The Antidote*.

В чем заключается его основная идея?

**Фернандо Рибейро:** Альбом *The Antidote* главным образом о страхе. О страхе, который парализует нас. О страхе, который толкает нас на безумные поступки. О страхе, переборов который мы становимся более сильными.

**Шпиль:** В чем заключается главное отличие *The Antidote* от предыдущего альбома?

**Фернандо Рибейро:** По сравнению с *Darkness and Hope*, альбом *The Antidote*, на мой взгляд, более прямолинейный, более мощный, менее мелодичный и более мрачный, сконцентрированный на человеческих страхах.

**Шпиль:** В одном из интервью Вы сказали: «...во время выступления в Москве у меня родилась и сложилась идея для одной из главных песен нового альбома». Это правда? Как называется эта песня?

**Фернандо Рибейро:** После ночной попойки (во время которой было выпито просто невообразимое количество водки), я проснулся в своем гостиничном номере. Вялый, я сел на кровать и на листке бумаги начал писать строки заглавной песни *Antidote* («Противоядие»). Меня вдохновило необыкновенное чувство той ночи и русские люди, настолько они сильные и отчаянные.

**Шпиль:** Есть ли у Вас любимые песни, которые Вы бы всегда хотели исполнять на концертах?

**Фернандо Рибейро:** Да, и достаточно много. Хотя мы не можем сыграть их все из-за ограничения по времени или условий сет-листа концерта. Но такие песни, как *Mephisto*, *Nocturna*, *Alma Mater*, *Wolfshade*, *Fullmoon Madness*, *From Lowering Skies*, мы всегда будем исполнять на концертах.

**Шпиль:** Музыку жанра *Black Metal* и *Gothic Metal* достаточно сложно исполнять вживую — на концертах. Тяжело ли Вам даются выступления? Ведь музыкальное исполнение и во-

концертным выступлениям — каждый день репетируем, тщательно прорабатываем сложные моменты, продумываем все детали предстоящего выступления. Я много занимаюсь вокалом, поэтому сейчас для меня не представляет труда исполнить любые, даже самые сложные, вокальные партии. Что же касается звука, то мы всегда возим с собой, помимо аппаратуры, своих техников и целые ящики сэмплов и эффектов, чтобы сделать концертное звучание как можно ближе к студийному.

В целом, для нас намного сложнее даются бесконечные переезды из города в город во время турне, нежели самые концертные выступления.

**Шпиль:** Кому из молодых исполнителей Вы симпатизируете?

**Фернандо Рибейро:** В музыке? Должен сказать, что существует немного современных групп, творчеством которых я бы восхищался. И это не оттого, что их нет, а потому, что мне не нравится тот *Black Metal* и *Gothic Metal*, который сейчас исполняют. Самое лучше, что я слышал из последних вещей, были *Anthony and Johnsons*. Еще мне понравились новые альбомы *Katatonia* и *Samael*.

**Шпиль:** В чем для Вас состоит свобода?

**Фернандо Рибейро:** Свобода — это фактически утопия. Это то,



кал на Ваших концертах просто на высоте и зачастую мало чем отличается от студийных записей.

**Фернандо Рибейро:** Мы всегда серьезно готовимся к

ради чего стоит бороться. Свобода — это отнюдь не североамериканский продукт, который нам пытаются навязать. Я в большей степени придерживаюсь, даже с ее недостатками,



иллюминистической концепции свободы, где ответственность и интеллект – ключевые слова к ее обретению.

**Шпили:** Какие качества Вы больше всего цените в людях, и что в других вызывает у Вас наибольшее отвращение?

**Фернандо Рибейро:** Если говорить кратко, то я ценю в людях чувственность, уникальность, красоту и ненавижу равнодушие, лицемерие и чрезмерную самоуверенность.

**Шпили:** Как бы Вы хотели провести последний день своей жизни, если бы точно знали, когда этот день настанет?

**Фернандо Рибейро:** На самом деле ничего грандиозного я бы в этот день совершать не стал, просто уснул бы в ожидании конца.

**Шпили:** Что значит для Вас быть «настоящим»?

**Фернандо Рибейро:** Это не означает ровным счетом ничего. Каждый из нас недостаточно реален, чтобы быть настоящим. Знаете, какую вещь первой познает младенец? Он учится лгать.

**Шпили:** Что для Вас означает счастье? И можете ли Вы назвать себя счастливым человеком (в своем понимании этого слова)?

**Фернандо Рибейро:** Нет, я не могу назвать себя счастливым человеком. Но, оглядываясь назад, я понимаю, что в моей жизни были действительно счастливые моменты.

**Шпили:** Если бы Вы могли воплотиться в любое животное, растение или предмет, полностью соответствующий вашему представлению о себе, выраженном в идеальном образе, то кем Вы себя видите?

**Фернандо Рибейро:** Я бы перевоплотился в женщину, так как, по-моему, это самое прекрасное существо на Земле.

**Шпили:** Что в этой жизни Вы любите больше всего?

**Фернандо Рибейро:** Свою девушку, книги, поэзию, моих коллег, муки творчества, Туре О Negative, концерты Прокофьева для фортепиано, красное вино, хорошую еду, мою семью и межсезонье, когда за окном идет дождь, а ты в это время спишь.

**Шпили:** Продолжите фразу: «Мой самый счастливый день в жизни – это...»

**Фернандо Рибейро:** Когда я перестану отвечать на вопросы журналистов и рассказывать о себе.

**Шпили:** Подберите пять слов, которые, на Ваш

взгляд, дают Вам исчерпывающую характеристику.

**Фернандо Рибейро:** Вопросы – ответы – турне – бесконечные дороги – возвращение домой.

**Шпили:** Вы чего-нибудь боитесь?

**Фернандо Рибейро:** Конечно же, нет! Или я не вокалист Moonspell? Вы не поверите, но на самом деле я боюсь очень многих вещей в жизни. Впрочем, думаю, на свете нет ни одного человека, который бы абсолютно ничего не боялся.

**Шпили:** Говорят, Вы ведете замкнутый образ жизни. Это правда?

**Фернандо Рибейро:** Признавайтесь, кто вам об этом рассказал? Надо будет убить того человека, который поведал вам о такой страшной тайне.

Нет, на самом деле это всё глупости, пустая болтовня. Конечно, я не могу сказать, что я – самый общительный человек в мире, у которого огромное количество друзей и который обожает каждый день устраивать шумные вечеринки. Но и сказать, что я веду замкнутый образ жизни, запершись в склепе, подобно сатанинскому монаху, было бы полным бредом.

**Шпили:** Как Вы предпочитаете проводить свое свободное время? Я про развлечения в целом: Вы смотрите кино, читаете книги или, может быть, играете в компьютерные игры?

**Фернандо Рибейро:** Когда у меня выпадает свободное время, я пытаюсь выспаться. Люблю готовить для своей де-

вушки и друзей. Мне нравится читать, время от времени смотреть хорошие фильмы. Почти всегда слушаю музыку, ночью под открытым небом возле моря, путешествую с друзьями по Португалии. Никаких компьютерных игр, иногда играю в шахматы. Большей частью в свободное время я всё же пишу стихи, поэмы, а также рассказы на свободные темы. В последнее время написал несколько произведений с мистическим уклоном на манер работ Говарда Лавкрафта.

**Шпили:** Вы интеллектуально развитый человек, писатель и философ. Интересно узнать, а какие у Вас любимые авторы?

**Фернандо Рибейро:** Людвиг Фейербах, Иммануил Кант, Умберто Эко, Никос Казанцакис, Рей Бредбери, Хосе Луи Пейхото, Шарль Бодлер, Густо Хорхе Падрин, Оскар Уайльд, Говард Лавкрафт и многие другие.

**Шпили:** Какие у Вас планы на ближайшее будущее?

**Фернандо Рибейро:** Опубликовать свой новый рассказ. Он должен быть издан вместе со сборником лучших рассказов писателя Г.Ф. Лавкрафта в Португалии. Также новый DVD Moonspell «Lunar Still», содержащий подборку концертных выступлений, видеоклипов и документальный фильм об истории группы. И, конечно же, меня ждет работа над новым альбомом, который мы планируем выпустить в начале следующего года.

**Шпили:** И в заключение несколько слов нашим читателям (и Вашим фанатам).

**Фернандо Рибейро:** Я приветствую всех наших украинских фанатов, которых я очень уважаю. Надеюсь, когда-нибудь Moonspell сможет сыграть в величественном городе Киеве. Благодарю Ольгу за интервью, а также всех, кто обладает иммунитетом к Страху. Вы сильные духом и непреклонные люди! Но если отчаяние охватит и парализует вас, знайте – противоядие до сих пор распространяется свободно.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru



# Скромное обаяние простоты

Группа Weezer, альбом  
«Make Belive», 2005

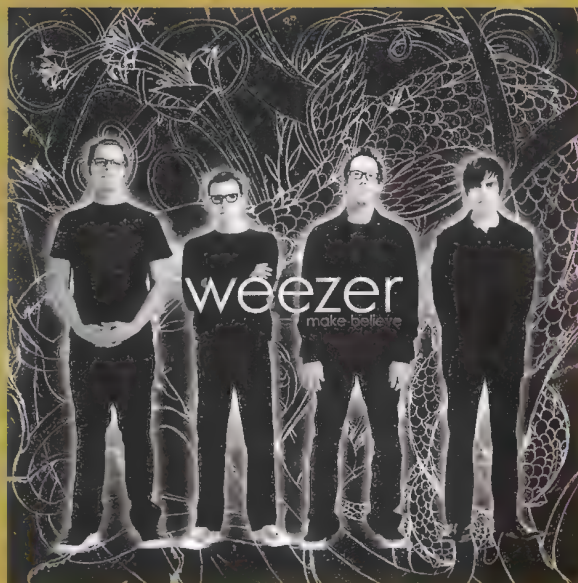
**Н**ет, что ни говорите, а нормальным быть очень плохо. С одной стороны, ты вроде как далеко не самый умный, а с другой — идиотов вокруг просто завалишь. И все в этом мире либо для первых, либо для вторых. О нормальных людях вообще никто не думает. Идешь в магазин купить CD новых групп, и нет никаких вариантов — либо они идиоты, либо ты себя идиотом чувствуешь. От дурацкой музыки тошнит, а от умной — лоб чешется и в сон сильно клонит. Можно, конечно, слушать полпесни «Руки Вверх», а потом сразу — полпесни какой-нибудь Бьёрк. Однако в результате ты таки все равно засыпаешь, но

при этом тебя еще и не перестает тошнить. Короче, опасно.

В общем, дорогие мои нормальные, у меня для вас замечательная новость. Нашего полку прибыло! Встречайте — группа Weezer. Энергичная смесь гранджа, панка, ЕМО

и лёгких роко-попсовых мотивов. Сами же ребята то, что они играют, называют «лузер панком». В том смысле, что они, дескать, ничего не умеют, не отличают гитару от теннисной ракетки, гонят полную халтуру, и слушать их могут только

поп. И все это отточено, отработано и доведено практически до той самой верхней планки, после которой уже начинает чесаться лоб.



В общем, опасайтесь больших грузовиков, груженных кирпичами. Будет очень обидно, если вас переедут до того, как вы успеете послушать этот замечательный альбом.



откровенные неудачники. Но вы им не верьте — это они просто от тех, от умных, маскируются, и от идиотов стараются подальше держаться. На самом деле ребята играют простую, милую и очень профессиональную музыку, которая популярна сегодня во всем мире.

Их новый альбом «Make Belive» — лучшее начало знакомства с творчеством этого безусловно интересного коллектива. Здесь и боевички, и лирические тягучки, и прекрасно аранжированный роко-



# Хит-парад Хитрости/Глупости

Воины!  
Хорошо сидим!

Карма!  
Хорошо сидит!

**М**ир пал. Пал под натиском онлайн-жизни планеты. Для многих из нас жизнь состоит из двух частей: части жизни, которая проходит «здесь», по эту сторону экрана монитора, и части жизни «там» — в кибернетических дебрях онлайн-игр. Кому-то оценка в школе или институте стала менее важна, чем шмотка в Lineage II, а кому-то высокий процент хедшотов на родном сервере стал

нужнее, чем завтрак или ужин.

В онлайн-мире, как и в реале, «живут» самые разнообразные люди. Некоторые из них отличаются умом и сообразительностью, а другие — звезд с небес не хватают, а иногда даже не замечают, что звезды сами падают им в руки. Все, в общем, как и в реале.

Но в реале есть Нобелевская и так называемая Шнобелевская премии. Первой награждают гениев, сделавших важные открытия, а второй — людей, которые тратят

время и деньги спонсоров, изобретая всяческую чушь. А вот в онлайн-мире аналогичных премий пока не было. Но теперь она есть.

Представляем вам «Хит-парад онлайн-Хитрости/Глупости»! В этой рубрике мы будем рассказывать истории о том, что происходит в онлайн-играх и какие поступки игроков за их хитрость достойны всяческого уважения, а какие — презрения и изгнания с игровых серверов.

Мы предлагаем вам принять участие в этом хит-пара-

де: присылайте свои истории, если вы стали участником или очевидцем события, достойного первого места в Хит-параде Глупости или Хитрости. Высылайте истории на адрес [shpil@comizdat.com](mailto:shpil@comizdat.com) с заголовком письма «Хит-парад». Желательно присылать письма со скриншотами, запечатлевшими момент истины.

Для того чтобы открывать рубрику не просто объявлением, а полноценным хит-парадом, предлагаем истории, очевидцами которых стали наши сотрудники.

## Глупость месяца

Игра: Diablo II: The Lord of Destruction

Глупость: попавшийся читер

Наказание: бан пожизненно

Произошло это дело во время забегов на коровник на уровне сложности Normal, где качаются персонажи с 20 до 24 уровня (получая 24 уровень, выполняется квест с Ancients, и с 25-го уровня идет качка на Бале). В таких играх всегда есть ведущий – персонаж высокого уровня, который открывает портал в коровник и чистит его, и толпа – семь человек, которые входят с ведущим в партию и бегают за ним, стараясь не попасть под удар коровы, собирая экспу. Удержаться на хвосте ведущего – не проблема, потому что нужно быть на расстоянии двух экранов от погибающих коров. Так что обычно, если не лезть на рожон, ничего не происходит, и все тихо-мирно за три коровника набивают необходимые четыре левела.

Но есть читеры. Им мало попасть на хвост к ведущему, они желают бежать впереди него и собирать из-под носа падающие чармы и прочие радости жизни (Stone of Jordan и неплохие руны тоже здесь падают). Поэтому они включают запрещенный (под страхом бана аккаунта) «режим бога». Включается он так: грузится Diablo, после загружается плагин D2HackIt!, и с этого момента все сообщения в чате, начинающиеся со служебного символа – с точки, – воспринимаются как команды D2HackIt!.

Коровник создал некто Blood\_Lord. После того как игра заполнилась, он написал:

Blood\_Lord: .Load God

Ну, все ясно! После такого нарушения парню не жить. Одно «но»: можно дождаться, пока все выйдут из игры, и выйти последним – тогда никто не увидит имени его аккаунта (аккаунт пишется, когда чел покидает игру). Все наперебой начали ему писать:

Newbie! Zagruzi snachala d2hackit – posmeemsja pered tvoej smertju !)

Но снова появилась надпись:

Blood\_Lord: .Load God

У экранов мониторов поднялся громкий ржач. Вслед за этой надписью несчастный Blood\_Lord понял, что полностью облажался, и нажал спусковой крючок – он вышел из игры:

Blood\_Lord (maxlox) left our world. Diablo's minions weaken.

Вот и аккаунт читера стал известен! На форуме появилась надпись:

За использование GM пожизненный бан maxlox

Бананомастер сервера в личном сообщении отписал по этому поводу:

«За god mod – бан аккаунта пожизненно. За тупость – по-смертно бан еще на неделю».



Скрин с форума на Alkar: бывает и такое...



## Хитрость месяца

Игра: Lineage II: The Chaotic Chronicles 3

Хитрость: изменение игрового мира

Бонус: беспрепятственный вход в город

PvP (Player versus Player – сражение против другого игрока) в игре L2 – уголовно наказуемое преступление, только если поединок игрока с игроком происходит не на Арене. За каждое убийство собрата по игре в «черный список» записывается:

РК – 1

То есть игрок убил одного мирного игрока – стал РК (Player Killer). Чем больше РК у игрока – тем более красный у него ник ☹. В общем, убивая других персонажей с целью наживы (при убийстве из чара выпадает какая-нибудь шмотка), ты сам становишься лакомой добычей: убить PvP-шника – честь и радость: мало того, что ты обидел обидчика, так еще из него можно какую-то высокоуровневую шмотку выбить (на PvP «голые дети» не ходят). При этом убийца убийцы не получает в свой «черный список» никаких записей: убийство PvP-шника вполне легально.

Но PvP-шнику проблемы доставляют не только другие игроки, но и NPC – хранители города. Куда бы ни пришел игрок с ником, написанным красными буквами, везде его ждет преследование по закону джунглей. NPC-стражники будут бегать за ними и пытаться убить. Причем стоит сказать, что стражник бессмертен, а его удар силен.

В городе Gludio в мире L2, на самом популярном в Украине сервере L2 – на Alkar.net новички периодически прозревают: возле одних определенных ворот то и дело пропадает один стражник. Причем прикол в том, что стражник этот закрывает один квест, который часто выполняют новички. Новички приходят к воротам (стражник ДОЛЖЕН быть там) и обалдевают: куда подевался стражник? Событие такого рода можно сравнить с пропажей солнца с неба. Но это новички, а старожилы знают: если стражника нет, то, значит, он или в стене, или под мостом ☺.

Дело в том, что высокоуровневые PvP-шники и РК-шники для того, чтобы беспрепятственно входить в город, периодически выманивают стражника из города к реке и ударами сталикивают в реку. Там, под мостом, он и живет, пока администрация сервера не решит вернуть несчастного обратно. Когда у PvP-шников нет особого желания долго возиться со стражником, его сильным ударом вгоняют в стену, причем на высоте примерно двух метров.

Девиз высокоуровневых PvP-шников: «Сила есть, смекалка есть – сделай вход свободным для всех!»

# На диске «Шпиль!» № 11 Вы найдете:

## Demo

Cold War

Land of the Dead:  
Road to Fiddler's Green

Rig Racer 2

## Video

Star Wars: Trials of ObiWan

Dark Messiah of Might&amp;Magic

The Witcher

## Патчи

Serious Sam II

Age of Empires III

## CLUBничка:

Демки по Warcraft III с турнира  
InCup

## «Шпиль!»

Видається російською мовою;  
щомісячно; від травня 2001 р.  
№ 11 (48), листопад 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор  
О.О. Юревич

## РЕДАКЦІЯ

Головний редактор  
М. Писаревський  
Редактор  
О. Ліщук  
Літературний редактор  
Ю. Тимошенко  
Дизайн та комп'ютерна  
верстка  
О. Заславська  
Фотокореспондент  
М. Смоляр  
Відділ реклами  
О. Сепітий  
Відділ збуту  
І. Краснопольський  
О. Нікіфоров  
Зав. виробництвом  
Ю.О. Курніков  
producer@comizdat.com

## Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються  
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність  
та зміст рекламної інформації несе  
рекламодавець.

Підписано до друку 19.10.2005.

Наклад 28 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ  
ТОВ «Декабрь» у друкарні  
«Новий друк»  
Зак. №05-4850

Друк офсетний  
Формат 60х90/8  
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне  
поліграфічне виконання несе  
друкарня «Новий друк»  
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,  
тел. (044) 451-48-03.

Технічну підтримку редакції забезпечує  
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:  
ТОВ «ДЕКАБРЬ»  
Україна, 03680, м. Київ-680,  
просп. Перемоги, 53,  
Тел./факс: (044) 501-9355  
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004  
Засновник – С.М. Костюков  
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання  
матеріалів у будь-якій формі можливе  
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано  
рекламні матеріали фірм-виробників  
та матеріали з сайтів:  
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,  
www.gamespot.com, www.gamesville.com,  
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852  
з CD-диском – 01727

## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся  
сумму на расчетный счет:

000 «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интеграл» г. Киева,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте

доставочную карточку  
и копию чека об оплате  
по адресу: 000 «Декабрь»,  
пр. Победы, 53, г. Киев,  
03680

3. Если есть вопросы, звони:  
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

## ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска			Журнал с диском		
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»				11,0
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»				11,0
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»				11,0
ИТОГО					

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_



## ІНСТРУКЦІЯ ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ

► **Поліфонічний мелодії:** для замовлення вилучи в тексті SMS-повідомлення код мелодії, де X заміни на 5 і відправ на номер **10659**

► **Мономелодії:** для отримання вилучи в тексті SMS-повідомлення код мелодії, де X заміни на 3, для телефонів Nokia, Samsung X заміни на 2, для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X заміни на 3, для телефонів Siemens X заміни на 4 і відправ на номер **10659**

► **Стереополіфонія:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом поліфонії на номер **4455**

► **Мелодії з голосом:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10899**

► **Суперзвук:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвуку на номер **10659**

► **Логотипи, листівки:** для отримання вилучи в тексті SMS-повідомлення код логотипу або листівки і відправ на номер **10659** (Обов'язково!) Для замовлення логотипу для телефонів Nokia X заміни на 3, для телефонів Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic, Pantech, Fly X заміни на 3)

► **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659**

► **Анімація:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер **4455**

► **Java-гри:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **10899**

► **Фан-відео:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер **5599**. Для абонентів **life:** відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер **4545**

► **Теми:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер **5599**. Для абонентів **life:** відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер **4545**

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10659** – 5 грн. з ПДВ, **4455** – 8 грн. з ПДВ, **10899** – 9 грн. з ПДВ, **5599**, **4545** – 15 грн. з ПДВ. Отримання – безкоштовно.

Для отримання WAP-послуг необхідно активувати та налаштувати WAP. Перейди за адресою [www.fishka.com.ua](http://www.fishka.com.ua), повний каталог послуг, виведи на [www.fishka.com.ua](http://www.fishka.com.ua), повний каталог послуг на [wap.fishka.com.ua](http://wap.fishka.com.ua)

## БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

Відправ SMS на номер **4554**, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог VIP. В каталозі ти знайдеш найкращі сервіси: мелодії, картинки, відео, ігри та багато іншого.

Оновлення каталогу – щоденно

• тарифікують лише вартість стандартного SMS-повідомлення згідно тарифного плану оператора та використання WAP. Оновлення каталогу здійснюється за допомогою WAP



## 10659 ПОЛІ ТА МОНОМЕЛОДІЇ

2Pac & Elton John	Ghetto gospel	X9174378
Abanda Shake	Cat	X9174578
Anastada feat. Ben Moody	Everything burns	X9181878
Arash	Bombay dreams	X9176778
Arash @ DJ Alligator	Music is my language	X9176678
Audio Bully's	Shot you down	X9177678
Backstreet Boys	Incomplete	X9174478
Benassi Bros feat. Dhany	Every single day	X9175078
Black Eyed Peas	Don't phunk with my heart	X9174278
Black Eyed Peas	Don't lie	X9174978
Blue	Only word I know	X9177378
Bodyrockers	I like the way you move	X9174878
Bon Jovi	Have a nice day	X9181678
BWO	Sunshine in the rain	X9181978
Depeche Mode	Precious	X9182078
Gorillaz feat. Shaun Ryder	Dare	X9175178
K-Maro	Soul L'oeil de l'ange	X9182378
Mika Newton	В плену	X9174678
Paul Cless feat. Brix	Suavemente	X9174778
Rasmus	No fear	X9181178
Rob Thomas	This is how a heart breaks	X9181778
Robbie Williams	Tripping	X9182478
SMS	Позови мене	X9181278
Tiesto	Adagio for strings	X9182278
Timo Maas & Brian Molko	First day	X9177578
Авиатор	Возвращайся	X9161378
Асорті	Красивая любовь	X9177278
Дима Билан	Как хотел я	X9182178
Жасмин	Индийское лето	X9175278
Земфира	Итоги	X9171278
Катя Лель	Я люблю тебя	X9176578
Ленинград	Мамба	X9157078
К. Орбакайте	Ты ненормальный	X9176278
Слава	Классный (ремикс)	X9176078
Сергей Трофимов	Я скачу по тебе	X9170978
Уматурман	Ты далеко	X9177478
Фактор-2	Весна DJ VITAL (miami rmx)	X9179178
Чичерина	Даром	X9176178
Тема №1 з к/ф "Жмурки"		X9176978

## 4455 СТЕРЕОПОЛІФОНІЯ

Crazy Frog	Axel F	1110878
David Guetta	The world is mine	1110978
Global DeeJays	What a feeling	1111178
Дискотека Авария	Если хочешь остаться	1112378
Уматурман	Ты далеко	1112778

## 10899 МЕЛОДІЇ З ГОЛОСОМ

Armand Van Helden	My my my	1021178
Benny Benassi	Able to love	1012578
Руки Вверх	Наташа	1025278
Ю. Савичева	Если в сердце живет любовь	1017078
Фактор-2	Красавица	1016978

## 10659 СУПЕРЗВУКИ

Любим, а я все банчу!	40015878
Друже, ти забув пакет травки!	40016578
Послушай мене ніжше!	40017778
Повідомлення з галактики "Ацетон"	40018578
В мініті був виключений труп!	40018678

► Телефон, що підтримує послугу **Анімація**: Siemens A60, S155, S55, M65, M75, MC60, C65, CF62, S61, S65, S665, C665, CX75, Nokia 9300, 8800, 770, 7650, 7610, 7660, 7280, 7220, 7260, 7250, 7250, 7210, 6822, 6820, 6800, 6670, 6630, 6600, 6660, 6230, 6230, 6220, 6100, 6101, 6021, 5140, 5100, 3660, 3300, 3220, 3230, 3100, 2650, N-Gate QD, Samsung Z190, E530, X120, E300, E330, E660, E630, E700, P510, E710, E720, E800, E820, X400, X450, X460, X480, D410, D500, X100, X600, X610, X640, T500; Sony Ericsson T610, T630, P900, P910, X500, K700; LG A750, B2000, B2020, C2100, C3300, C3320, C3400, H200, H210, H220, V300, V305, V350, V360, V370, V380, V390, V400, V410, V420, V430, V440, V450, V460, V470, V480, V490, V500, V510, V520, V530, V540, V550, V560, V570, V580, V590, V600, V610, V620, V630, V640, V650, V660, V670, V680, V690, V700, V710, V720, V730, V740, V750, V760, V770, V780, V790, V800, V810, V820, V830, V840, V850, V860, V870, V880, V890, V900, V910, V920, V930, V940, V950, V960, V970, V980, V990, W100, W110, W120, W130, W140, W150, W160, W170, W180, W190, W200, W210, W220, W230, W240, W250, W260, W270, W280, W290, W300, W310, W320, W330, W340, W350, W360, W370, W380, W390, W400, W410, W420, W430, W440, W450, W460, W470, W480, W490, W500, W510, W520, W530, W540, W550, W560, W570, W580, W590, W600, W610, W620, W630, W640, W650, W660, W670, W680, W690, W700, W710, W720, W730, W740, W750, W760, W770, W780, W790, W800, W810, W820, W830, W840, W850, W860, W870, W880, W890, W900, W910, W920, W930, W940, W950, W960, W970, W980, W990, X100, X110, X120, X130, X140, X150, X160, X170, X180, X190, X200, X210, X220, X230, X240, X250, X260, X270, X280, X290, X300, X310, X320, X330, X340, X350, X360, X370, X380, X390, X400, X410, X420, X430, X440, X450, X460, X470, X480, X490, X500, X510, X520, X530, X540, X550, X560, X570, X580, X590, X600, X610, X620, X630, X640, X650, X660, X670, X680, X690, X700, X710, X720, X730, X740, X750, X760, X770, X780, X790, X800, X810, X820, X830, X840, X850, X860, X870, X880, X890, X900, X910, X920, X930, X940, X950, X960, X970, X980, X990, Y100, Y110, Y120, Y130, Y140, Y150, Y160, Y170, Y180, Y190, Y200, Y210, Y220, Y230, Y240, Y250, Y260, Y270, Y280, Y290, Y300, Y310, Y320, Y330, Y340, Y350, Y360, Y370, Y380, Y390, Y400, Y410, Y420, Y430, Y440, Y450, Y460, Y470, Y480, Y490, Y500, Y510, Y520, Y530, Y540, Y550, Y560, Y570, Y580, Y590, Y600, Y610, Y620, Y630, Y640, Y650, Y660, Y670, Y680, Y690, Y700, Y710, Y720, Y730, Y740, Y750, Y760, Y770, Y780, Y790, Y800, Y810, Y820, Y830, Y840, Y850, Y860, Y870, Y880, Y890, Y900, Y910, Y920, Y930, Y940, Y950, Y960, Y970, Y980, Y990, Z100, Z110, Z120, Z130, Z140, Z150, Z160, Z170, Z180, Z190, Z200, Z210, Z220, Z230, Z240, Z250, Z260, Z270, Z280, Z290, Z300, Z310, Z320, Z330, Z340, Z350, Z360, Z370, Z380, Z390, Z400, Z410, Z420, Z430, Z440, Z450, Z460, Z470, Z480, Z490, Z500, Z510, Z520, Z530, Z540, Z550, Z560, Z570, Z580, Z590, Z600, Z610, Z620, Z630, Z640, Z650, Z660, Z670, Z680, Z690, Z700, Z710, Z720, Z730, Z740, Z750, Z760, Z770, Z780, Z790, Z800, Z810, Z820, Z830, Z840, Z850, Z860, Z870, Z880, Z890, Z900, Z910, Z920, Z930, Z940, Z950, Z960, Z970, Z980, Z990, AA100, AA110, AA120, AA130, AA140, AA150, AA160, AA170, AA180, AA190, AA200, AA210, AA220, AA230, AA240, AA250, AA260, AA270, AA280, AA290, AA300, AA310, AA320, AA330, AA340, AA350, AA360, AA370, AA380, AA390, AA400, AA410, AA420, AA430, AA440, AA450, AA460, AA470, AA480, AA490, AA500, AA510, AA520, AA530, AA540, AA550, AA560, AA570, AA580, AA590, AA600, AA610, AA620, AA630, AA640, AA650, AA660, AA670, AA680, AA690, AA700, AA710, AA720, AA730, AA740, AA750, AA760, AA770, AA780, AA790, AA800, AA810, AA820, AA830, AA840, AA850, AA860, AA870, AA880, AA890, AA900, AA910, AA920, AA930, AA940, AA950, AA960, AA970, AA980, AA990, BB100, BB110, BB120, BB130, BB140, BB150, BB160, BB170, BB180, BB190, BB200, BB210, BB220, BB230, BB240, BB250, BB260, BB270, BB280, BB290, BB300, BB310, BB320, BB330, BB340, BB350, BB360, BB370, BB380, BB390, BB400, BB410, BB420, BB430, BB440, BB450, BB460, BB470, BB480, BB490, BB500, BB510, BB520, BB530, BB540, BB550, BB560, BB570, BB580, BB590, BB600, BB610, BB620, BB630, BB640, BB650, BB660, BB670, BB680, BB690, BB700, BB710, BB720, BB730, BB740, BB750, BB760, BB770, BB780, BB790, BB800, BB810, BB820, BB830, BB840, BB850, BB860, BB870, BB880, BB890, BB900, BB910, BB920, BB930, BB940, BB950, BB960, BB970, BB980, BB990, CC100, CC110, CC120, CC130, CC140, CC150, CC160, CC170, CC180, CC190, CC200, CC210, CC220, CC230, CC240, CC250, CC260, CC270, CC280, CC290, CC300, CC310, CC320, CC330, CC340, CC350, CC360, CC370, CC380, CC390, CC400, CC410, CC420, CC430, CC440, CC450, CC460, CC470, CC480, CC490, CC500, CC510, CC520, CC530, CC540, CC550, CC560, CC570, CC580, CC590, CC600, CC610, CC620, CC630, CC640, CC650, CC660, CC670, CC680, CC690, CC700, CC710, CC720, CC730, CC740, CC750, CC760, CC770, CC780, CC790, CC800, CC810, CC820, CC830, CC840, CC850, CC860, CC870, CC880, CC890, CC900, CC910, CC920, CC930, CC940, CC950, CC960, CC970, CC980, CC990, DD100, DD110, DD120, DD130, DD140, DD150, DD160, DD170, DD180, DD190, DD200, DD210, DD220, DD230, DD240, DD250, DD260, DD270, DD280, DD290, DD300, DD310, DD320, DD330, DD340, DD350, DD360, DD370, DD380, DD390, DD400, DD410, DD420, DD430, DD440, DD450, DD460, DD470, DD480, DD490, DD500, DD510, DD520, DD530, DD540, DD550, DD560, DD570, DD580, DD590, DD600, DD610, DD620, DD630, DD640, DD650, DD660, DD670, DD680, DD690, DD700, DD710, DD720, DD730, DD740, DD750, DD760, DD770, DD780, DD790, DD800, DD810, DD820, DD830, DD840, DD850, DD860, DD870, DD880, DD890, DD900, DD910, DD920, DD930, DD940, DD950, DD960, DD970, DD980, DD990, EE100, EE110, EE120, EE130, EE140, EE150, EE160, EE170, EE180, EE190, EE200, EE210, EE220, EE230, EE240, EE250, EE260, EE270, EE280, EE290, EE300, EE310, EE320, EE330, EE340, EE350, EE360, EE370, EE380, EE390, EE400, EE410, EE420, EE430, EE440, EE450, EE460, EE470, EE480, EE490, EE500, EE510, EE520, EE530, EE540, EE550, EE560, EE570, EE580, EE590, EE600, EE610, EE620, EE630, EE640, EE650, EE660, EE670, EE680, EE690, EE700, EE710, EE720, EE730, EE740, EE750, EE760, EE770, EE780, EE790, EE800, EE810, EE820, EE830, EE840, EE850, EE860, EE870, EE880, EE890, EE900, EE910, EE920, EE930, EE940, EE950, EE960, EE970, EE980, EE990, FF100, FF110, FF120, FF130, FF140, FF150, FF160, FF170, FF180, FF190, FF200, FF210, FF220, FF230, FF240, FF250, FF260, FF270, FF280, FF290, FF300, FF310, FF320, FF330, FF340, FF350, FF360, FF370, FF380, FF390, FF400, FF410, FF420, FF430, FF440, FF450, FF460, FF470, FF480, FF490, FF500, FF510, FF520, FF530, FF540, FF550, FF560, FF570, FF580, FF590, FF600, FF610, FF620, FF630, FF640, FF650, FF660, FF670, FF680, FF690, FF700, FF710, FF720, FF730, FF740, FF750, FF760, FF770, FF780, FF790, FF800, FF810, FF820, FF830, FF840, FF850, FF860, FF870, FF880, FF890, FF900, FF910, FF920, FF930, FF940, FF950, FF960, FF970, FF980, FF990, GG100, GG110, GG120, GG130, GG140, GG150, GG160, GG170, GG180, GG190, GG200, GG210, GG220, GG230, GG240, GG250, GG260, GG270, GG280, GG290, GG300, GG310, GG320, GG330, GG340, GG350, GG360, GG370, GG380, GG390, GG400, GG410, GG420, GG430, GG440, GG450, GG460, GG470, GG480, GG490, GG500, GG510, GG520, GG530, GG540, GG550, GG560, GG570, GG580, GG590, GG600, GG610, GG620, GG630, GG640, GG650, GG660, GG670, GG680, GG690, GG700, GG710, GG720, GG730, GG740, GG750, GG760, GG770, GG780, GG790, GG800, GG810, GG820, GG830, GG840, GG850, GG860, GG870, GG880, GG890, GG900, GG910, GG920, GG930, GG940, GG950, GG960, GG970, GG980, GG990, HH100, HH110, HH120, HH130, HH140, HH150, HH160, HH170, HH180, HH190, HH200, HH210, HH220, HH230, HH240, HH250, HH260, HH270, HH280, HH290, HH300, HH310, HH320, HH330, HH340, HH350, HH360, HH370, HH380, HH390, HH400, HH410, HH420, HH430, HH440, HH450, HH460, HH470, HH480, HH490, HH500, HH510, HH520, HH530, HH540, HH550, HH560, HH570, HH580, HH590, HH600, HH610, HH620, HH630, HH640, HH650, HH660, HH670, HH680, HH690, HH700, HH710, HH720, HH730, HH740, HH750, HH760, HH770, HH780, HH790, HH800, HH810, HH820, HH830, HH840, HH850, HH860, HH870, HH880, HH890, HH900, HH910, HH920, HH930, HH940, HH950, HH960, HH970, HH980, HH990, II100, II110, II120, II130, II140, II150, II160, II170, II180, II190, II200, II210, II220, II230, II240, II250, II260, II270, II280, II290, II300, II310, II320, II330, II340, II350, II360, II370, II380, II390, II400, II410, II420, II430, II440, II450, II460, II470, II480, II490, II500, II510, II520, II530, II540, II550, II560, II570, II580, II590, II600, II610, II620, II630, II640, II650, II660, II670, II680, II690, II700, II710, II720, II730, II740, II750, II760, II770, II780, II790, II800, II810, II820, II830, II840, II850, II860, II870, II880, II890, II900, II910, II920, II930, II940, II950, II960, II970, II980, II990, JJ100, JJ110, JJ120, JJ130, JJ140, JJ150, JJ160, JJ170, JJ180, JJ190, JJ200, JJ210, JJ220, JJ230, JJ240, JJ250, JJ260, JJ270, JJ280, JJ290, JJ300, JJ310, JJ320, JJ330, JJ340, JJ350, JJ360, JJ370, JJ380, JJ390, JJ400, JJ410, JJ420, JJ430, JJ440, JJ450, JJ460, JJ470, JJ480, JJ490, JJ500, JJ510, JJ520, JJ530, JJ540, JJ550, JJ560, JJ570, JJ580, JJ590, JJ600, JJ610, JJ620, JJ630, JJ640, JJ650, JJ660, JJ670, JJ680, JJ690, JJ700, JJ710, JJ720, JJ730, JJ740, JJ750, JJ760, JJ770, JJ780, JJ790, JJ800, JJ810, JJ820, JJ830, JJ840, JJ850, JJ860, JJ870, JJ880, JJ890, JJ900, JJ910, JJ920, JJ930, JJ940, JJ950, JJ960, JJ970, JJ980, JJ990, KK100, KK110, KK120, KK130, KK140, KK150, KK160, KK170, KK180, KK190, KK200, KK210, KK220, KK230, KK240, KK250, KK260, KK270, KK280, KK290, KK300, KK310, KK320, KK330, KK340, KK350, KK360, KK370, KK380, KK390, KK400, KK410, KK420, KK430, KK440, KK450, KK460, KK470, KK480, KK490, KK500, KK510, KK520, KK530, KK540, KK550, KK560, KK570, KK580, KK590, KK600, KK610, KK620, KK630, KK640, KK650, KK660, KK670, KK680, KK690, KK700, KK710, KK720, KK730, KK740, KK750, KK760, KK770, KK780, KK790, KK800, KK810, KK820, KK830, KK840, KK850, KK860, KK870, KK880, KK890, KK900, KK910, KK920, KK930, KK940, KK950, KK960, KK970, KK980, KK990, LL100, LL110, LL120, LL130, LL140, LL150, LL160, LL170, LL180, LL190, LL200, LL210, LL220, LL230, LL240, LL250, LL260, LL270, LL280, LL290, LL300, LL310, LL320, LL330, LL340, LL350, LL360, LL370, LL380, LL390, LL400, LL410, LL420, LL430, LL440, LL450, LL460, LL470, LL480, LL490, LL500, LL510, LL520, LL530, LL540, LL550, LL560, LL570, LL580, LL590, LL600, LL610, LL620, LL630, LL640, LL650, LL660, LL670, LL680, LL690, LL700, LL710, LL720, LL730, LL740, LL750, LL760, LL770, LL780, LL790, LL800, LL810, LL820, LL830, LL840, LL850, LL860, LL870, LL880, LL890, LL900, LL910, LL920, LL930, LL940, LL950, LL960, LL970, LL980, LL990, MM100, MM110, MM120, MM130, MM140, MM150, MM160, MM170, MM180, MM190, MM200, MM210, MM220, MM230, MM240, MM250, MM260, MM270, MM280, MM290, MM300, MM310, MM320, MM330, MM340, MM350, MM360, MM370, MM380, MM390, MM400, MM410, MM420, MM430, MM440, MM450, MM460, MM470, MM480, MM490, MM500, MM510, MM520, MM530, MM540, MM550, MM560, MM570, MM580, MM590, MM600, MM610, MM620, MM630, MM640, MM650, MM660, MM670, MM680, MM690, MM700, MM710, MM720, MM730, MM740, MM750, MM760, MM770, MM780, MM790, MM800, MM810, MM820, MM830, MM840, MM850, MM860, MM870, MM880, MM890, MM900, MM910, MM920, MM930, MM940, MM950, MM960, MM970



**SPP-2020**  
**SPP-2040**

Цифрових камер багато. Але всі мріють про одне...

**Samsung презентує цифровий фотопринтер**

- Швидкість на форматі А6 - 60 с • Захист від відбитків пальців і впливу вологи
- Можливість підготовки до друку і друк без використання ПК (тільки SPP-2040)
- Підтримка PictBridge • Інтерфейс пам'яті "7 в 1" • Безпроводний друк Bluetooth (опційно)

**Сфотографуй. Надрукуй. Покажи.**

Інфо-служба Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)  
[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

